8 · 98 DAS TESTMAGAZIN FÜR PC-SPIELE

4 398039 607007

DM 7,– · ÖS 54,- · SFR
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 10.000,- · bfr 1

B 12144

PC PLAYER

PC PLAYER 8/98

SPECIAL: Echtzeit-Strategie · Final Fantasy 7 · MechCommander · Unreal · Golden Goal 98 · Heart of Darkness · Dominion

Heart of Darkness

Herzklopfen: Das verschollene Action-Spiel endlich im Test

DVD-Kaufberatung

CD-ROM ade: Lohnt sich der Umstieg?

E3 total

Lara, Indy & Co: Messe-Neuheiten auf 38 Seiten



32 Seiten mit Tips & Lösungen

Unreal, Commandos, Deathtrap Dungeon, Tomb Raider Director's Cut und viele mehr

Mit Extra-Tips-Heft zum Sammeln

Ein tierischer Monat

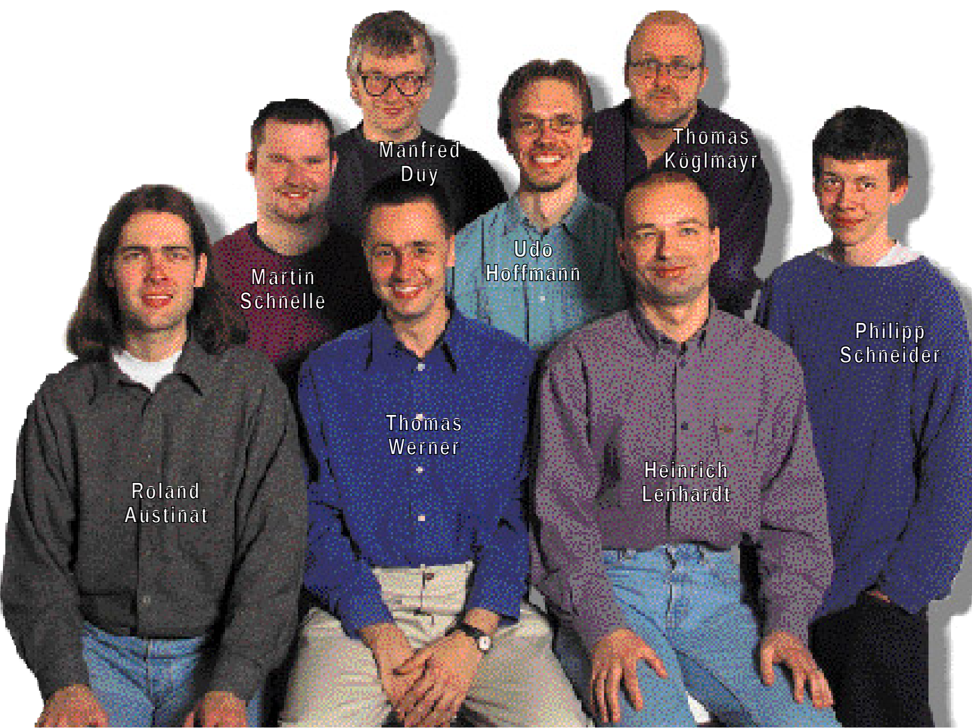
Abteilung »Schleichwerbung«: Nach langer Pause verirrt sich diesen Monat wieder mal ein Sonderheft von PC Player an die Kioske. Das neue Special steht unter dem Motto **»Spiele-Vorschau 98 / 99«** und ist genau das Richtige für Informationsfreaks, die unseren E3-Messebericht in dieser Ausgabe gerade mal als Appetizer empfinden. Im Sonderheft bekommen Sie die ausführliche 100-Seiten-Dröhnung mit Neuheiten und Previews ab. Auf der beiliegenden CD-ROM stecken Hunderte von Zusatzbildern, erste Videos frisch vom Messegelände und eine Neuheiten-Datenbank. Kauf mich!

Abteilung »Unfreiwillige Humorleistung«: Da delektieren wir uns allmonatlich an mißratenen Übersetzungen und anderen erheiternden Fehlleistungen im Rahmen der Rubrik »Finale« – und schießen dann selber einen traumhaft schönen Bock. Wer in PC Player 7/98 den Test von »Seven Kingdoms: Ancient Adversaries« las, machte sich womöglich Sorgen um die geistige Frische von Manfred Duy. Dessen Meinungskasten bezog sich zwar auf das Strategiespiel, aber aufgrund einer kleinen DTP-Panne verirrte sich der Text eines alten Rennspielverrisses dazu. Wir bitten um Entschuldigung und veröffentlichen in dieser Ausgabe den kompletten Test zu Ancient Adversaries – diesmal garantiert Rennspiel-frei.



Abteilung »Zugänge«: Die jüngste personelle Änderung in der Redaktion betrifft die Hundepopulation. Thomas Köglmayr sorgte für eine Verdopplung des redaktionellen Deutsch-Drahthaar-Bestands, indem er »Brixie« adoptierte. Als Therapie-Streichelhund entschärft Brixie (rechts) angespannteste Konferenzen und übt sich mit ihrem Bruder im rudeldynamischen Kiefertraining – Hauptsache, die Netzwerkkabel bleiben verschont.

Ihr PC Player-Team



Unreal



GOLD PLAYER

Zu schön, um wahr zu sein? Der lang erwartete 3D-Shooter protzt nicht nur mit High-End-Grafik, sondern hat auch spielerische Tugenden. Spannendes Leveldesign und gerissene Gegner machen Unreal zur Baller-Referenz. **106**

MechCommander



GOLD PLAYER

Mehr Taktik, weniger Massenschlachten: Das Echtzeit-Strategiespiel von Microprose geht neue Wege. Aufbau und Pflege modifizierbarer Kampfroboter-Kolosse stehen im Mittelpunkt der spannenden Eroberungsfeldzüge. **116**

Final Fantasy 7



GOLD PLAYER

Auf der Sony PlayStation ein Millionenseller, doch wie schlägt sich die PC-Umsetzung des japanischen Rollenspiels? Monstermetzeln mit Anime-Charme - unser Test klärt, ob sich das Warten für Fantasy-Fans gelohnt hat. **114**

Titelstory



Was lange währt ...: Eigentlich hatten wir schon jegliche Hoffnung aufgegeben, das grafisch ambitionierte »Heart of Darkness« eines Tages spielen zu dürfen. Doch nach einer rund fünfjährigen Entwicklungs-Odyssee ist das Action-Adventure von Amazing Studios endlich fertig geworden. Lesen Sie in unserem Test, wieviel spielerische Substanz der edel präsentierte Reaktionstest hat.

INHALT



8 • 98 DAS TESTMAGAZIN FÜR PC-SPIELE
PC PLAYER
Heart of Darkness
Herzklopfen: Das verschollene Action-Spiel endlich im Test
DVD-Kaufberatung
CD-ROM ade: Lohnt sich der Umstieg?
E3 total
Lara, Indy & Co: Messe-Neuheiten auf 38 Seiten
PLAYERS GUIDE
32 Seiten mit Tips & Lösungen
Unreal, Commandos, Deathtrap Dungeon, Tomb Raider Director's Cut und viele mehr
Mit Extra-Tips-Heft zum Sammeln!



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3











MAP
DATA
BRIEFING
SALVAGE
SIREN
Command Palette
HUNTER
SIREN
COUNTESS
FALCON
LYNX
SCARAB
HITMAN
GUNMAN





Unreal durchgespielt: Wir zeigen Ihnen alle Level der neuen Shooter-Referenz.

106

Große Schwerter, bombastische Story: Wie gut ist die PC-Version des Rollenspiel-Phänomens Final Fantasy 7 geworden?

114



Tips & Tricks

News

E3-Messebericht

Rubriken

Special

Spiele-Tests

Online

Hardware



cd-inhalt

CD-ROM-SCHNELLSTART

■ Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Windows-Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meistens von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus.

■ Auf dem Start-Bildschirm finden Sie links die Buttons für die Navigation auf der CD. Egal in welchem Menü Sie sich gerade befinden: Ein Klick auf den jeweiligen Button genügt, um den Bereich zu wechseln.

■ Für den Fall, daß Sie die Demos, Patches und anderen Programme nicht über die CD-Oberfläche, sondern lieber per Hand installieren wollen, haben wir in der Übersicht auf dieser Seite die Verzeichnisse sowie die Startprogramme der einzelnen Spiele zusammengetragen. Bei Problemen mit der CD richten Sie Anfragen bitte an folgende E-Mail-Adresse: PCPcdrom@aol.com

■ Natürlich können Sie uns auch per Post unter der Adresse des Verlages erreichen:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: CD-ROM 8/98
Gruberstr. 46a
85586 Poing

inhalt cd A

Spielbare Demos

Castrol Honda Superbike	\DEMOS\HONDA
Conflict FreeSpace	\DEMOS\OPFREE
Final Fantasy 7	\DEMOS\FF7
Grim Fandango	\DEMOS\GRIMDEMO
Heart of Darkness	\DEMOS\HOD
Jane's F-15	\DEMOS\F15
Knights and Merchants	\DEMOS\KNAMER
Minigolf Deluxe	\DEMOS\3DGOLF
Robo Rumble	\DEMOS\ROBO

Comanche Gold Special

5 exklusive Missionen für Comanche Gold

Videos

Multimedia Leserbriefe	\VIDEOS\MMLB9808.MPG
Outtakes der Leserbriefe	\VIDEOS\OUT9808.MPG

inhalt cd B

Videos

Computer Games Developers Conference	\VIDEOS\CGDC.MPG
E3-Messevideo	\VIDEOS\E3SNEAK.MPG

Patches, Updates und Missionen

\DATA\PATCHES\ANNO1602\	Anno 1602 Update auf Version 1.03
\DATA\PATCHES\DESCENT\	Conflict FreeSpace Grafikkarten-Bugfix
\DATA\PATCHES\F1RACE\	F1 Racing Soundpatch für Maxi Sound
\DATA\PATCHES\IPANZ44\	iPanzer 44 Update auf Version 1.1
\DATA\PATCHES\MOTOR\	Motorhead Update auf Version 1.3
\DATA\PATCHES\SANITA\	Sanitarium Patch für Level 2
\DATA\PATCHES\SOLDIER\	Soldiers at War Level Patch
\DATA\PATCHES\TEXMUR\	Tex Murphy Update auf Version 1.01
\DATA\PATCHES\UNREAL\	Unreal Beta Patch für Cyrix-CPUs
\DATA\PATCHES\XENOC\	Xenocracy Netzwerk-Patch
\DATA\PATCHES\ZAR\	ZAR-Demo 3Dfx-Patch

Jede Menge Software auf zwei CDs: Dicke Demos wie Grim Fandango (160 MByte) oder Heart of Darkness (140 MByte), fast 40 aktuelle Treiber für Sound- und Grafikkarten und eine Menge Patches und Updates für angesagte Spiele. Dazu noch die Ausgabe 7/98 in digitaler Form und der bewährte Datenplayer mit integrierten Tips und Komplettlösungen.



Tools

\TOOLS\3DCC\	3D Control Center für 3Dfx-Karten
\TOOLS\FR101\	Final Reality 3D-Karten Benchmark v1.01
\TOOLS\GRTVGR\	Glide-Treiber v2.43
\TOOLS\GLVIEW3D\	Betrachter für VRML-Dateien (Direct3D-Version)
\TOOLS\SNAP3D\	Hypersnap Screenshot-Programm v3.1
\TOOLS\MPMCD95\	Motion Pixel CD-Player für Video CDs v4.15
\TOOLS\TWEAKIT\	Tewakit Steuerprogramm für Voodoo/Voodoo2-Karten v2.0.22
\TOOLS\TWEEK\	Tweek ermöglicht die Steuerung von Voodoo/Voodoo2-Karten
\TOOLS\VMONLY\	Mit Voodoo-Master können Sie Voodoo-Karten einstellen
\TOOLS\WIZMRK30\	Wizmark Benchmark von 3Dfx
\DATA\TREIBER\ZUSATZ\VB5RTSP3	Viusal Basic Runtime-Bibliothek v5.0

Antiviren-Software

\DATA\ANTIVIR*.* Hier finden Sie die aktuellen Viren-Daten für die gängigsten Virenscanner.

Treiber für Soundkarten

\TREIBER\TERRATEC Terratec Soundsystem

Treiber für Grafikkarten

\DATA\TREIBER*.*
Hier finden Sie die aktuellsten Treiber für folgende Grafikkarten:

ATI Rage 3D Pro
Diamond Stealth 3D 4000
Diamond Stealth II G460
Diamond Stealth II S220
Diamond Monster 3D II
Elsa Victory 3D
Elsa Victory 3DX
Elsa Victory Erazor
Elsa Winner 1000/T2D
Elsa Winner 2000 Office
Elsa Winner 2000AVI/3D
Elsa Winner 3000-L
Elsa Winner 3000-M
Maxi Gamer Voodoo2
Miro Crystal VRX
Miro Hiscore 3D
Miro Magic
Voodoo 2 Reference



Artikelarchiv

\DATA\PCPDIGI*.* In diesem Verzeichnis finden Sie alle Artikel der Ausgabe 7/98 im PDF-Format für den Acrobat Reader. Die Datei 9807.PDF enthält die Gesamtausgabe.

Comanche Gold Special

\SPECIAL\CMISS

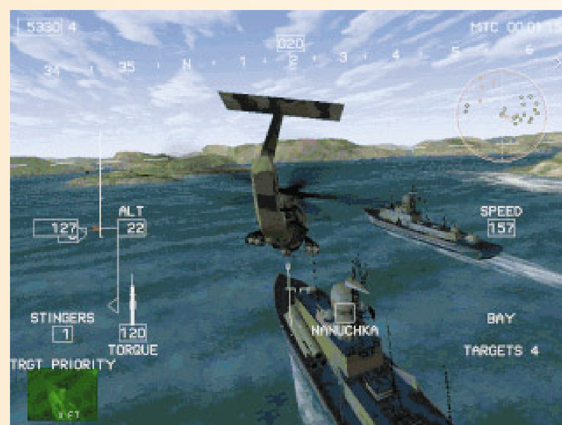
In diesem Verzeichnis finden Sie die von unserem Martin Schnelle designten Exklusiv-Missionen für Comanche Gold. Sie können die Missionen sowohl einzeln anwählen, als auch als Mini-Campaign spielen, da die einzelnen Aufgaben thematisch aufeinander aufbauen. Die Installation ist ganz einfach: Kopieren Sie die Dateien mit dem Kopieren-Button auf der CD-Oberfläche in das Comanche-Verzeichnis – schon stehen die neuen Missionen zur Verfügung.



Auf der CD-B finden Sie fünf brandneue Missionen für Comanche Gold, die von unserem Flugsimulator-Profi Martin Schnelle für Sie gebaut wurden.

Noch mehr Demos...

Exklusiv:
5 Missionen für:
Comanche Gold



Haben Sie schon alle Einsätze in Novalogics neuer Hubschrauber-Simulation hinter sich gebracht? Dann hätten wir ein Angebot für Sie, das Fliegerasse nicht ausschlagen können. Nicht ohne Grund hat das kalifornische Softwarehaus Novalogic für »Comanche Gold« einen Gold Player kassiert. Den Programmierern ist die Gratwanderung zwischen Simulation und actionorientiertem Spiel aufs Schönste gelungen. Exklusiv bieten wir Ihnen fünf neue Aufträge an. Kopieren Sie dazu einfach die Missionsdateien von der CD in das Hauptverzeichnis von Comanche Gold – im Normalfall also C:\NovaLogic\Comanche Gold. Sie finden die Dateien ganz einfach über das Menüsystem, indem Sie auf den Button »Comanche-Special« klicken. Dann starten Sie das Programm und gehen auf den Menüpunkt »Load User Mission«. Dort sollte nun ein Windows-Ordner mit den Missionen »PCP1« bis »PCP5« erscheinen.

Obwohl Ihnen die Reihenfolge freigestellt ist, empfehlen wir doch, sich an den normalen Ablauf zu halten: Während der erste Auftrag nur darin besteht, einige Kommunikationseinheiten auszuschalten, müssen Sie im zweiten ein ganz bestimmtes Zelt vernichten. Keine Angst, die Wegpunkte führen Sie direkt hin. Im dritten Einsatz schlagen Sie sich mit mehreren Helikopterpatrouillen herum, und dann folgt ein Großangriff, der auf beiden Seiten so ziemlich alles in die Luft bringt. Zum Schluß dürfen Sie in der fünften und letzten Mission die gegnerische Basis aufspüren und dem Erdboden gleichmachen. Viel Spaß!

technik
Genre: Simulation
Hersteller: Novalogic
Erfordert: Win95, 16 MByte RAM, Comanche-Gold-Vollversion
Verzeichnis auf der CD: \SPECIAL\CMISS

Final Fantasy 7

Mehr Story-Elemente als selbst in Ultima 7. Ein sehr facettenreiches Kampfgeschehen, welches zudem noch grafisch sehr gut umgesetzt wurde. Und ein spielerischer Umfang, der einen mindestens 100 Stunden vor dem Monitor hält: Große Ansprüche, die das Programm Final Fantasy 7 da zu erfüllen gedenkt.

Alle Zweifler mit IBM-kompatibler Hardware können sich nun selbst von den Vorzügen des Nippon-Rollenspiels überzeugen. In der Demo steuern Sie den Hauptdarsteller Cloud, den grimmigen Barret und Aeris, die schöne Blumenverkäuferin, durch eine futuristisch angehauchte Spielumgebung. Unter anderem müssen eine gigantische Achterbahn und ein Reaktor durchquert werden. Ihre drei Helden sind bereits ziemlich erfahren und verfügen daher in den häufigen Kämpfen über etliche fortgeschrittene Tricks: Neben den gewöhnlichen Nahkampfangriffen oder Zaubersprüchen ist hier insbesondere die Kunst der Beschwörung zu nennen. Der riesige Effret, den Barret ganz locker aus dem Ärmel schütteln kann, ist die ideale Unterstützung bei Kontroversen mit aufmüpfigen Riesenpilzen, Drachen oder anderem Viehzeug. Vergessen Sie dabei nicht, Tifa zu helfen, Ihrer schüchternen Jugendfreundin, die dringend der Unterstützung bedarf.

Sollten Ihnen in einem Kampf die Lebenspunkte knapp werden, hilft die Einnahme eines Heiltrankes aus Ihrem Inventar.



tastatur-kommandos

Cursortasten	Bewegung der Figuren
Ctrl + Cursortasten	Figur rennt
Shift	Inventar

technik
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Eidos/Square
Erfordert: Win95, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\FF7

Heart of Darkness



Die Entführung seines Hundchens Whisky macht aus dem friedliebenden Andy einen rabiaten Rächer. Ohne zu zögern jagt er den durchtriebenen Dognappern aus der dunklen Dimension hinterher.

Sie sollten vor allem schnelle Reflexe und flinke Finger mitbringen: Schattenwesen, Ihre hauptsächlichen Gegenspieler, sind für den dämonischen Hundedieb leicht zu erschaffen und tauchen entsprechend häufig auf. Mit Andys Strahlenkanone besitzen Sie aber eine hervorragende Waffe. Auf seiner Reise durch mystische Orte kommt Andy allein mit Feuerkraft aber nicht weit - mehr als einmal ist auch die Phantasie des Spielers gefordert. Denken Sie daran, daß die Hintergrundgrafik beeinflußt werden kann. Ein Schuß auf einen großen Felsbrocken oder kräftige Sprünge auf hochliegenden Felskanten können deshalb Wunder wirken. Wird Andy von Gegnern umklammert, ist noch nicht aller Rettung Abend. Mit gleichmäßigen Links/Rechts-Bewegungen kann er sich aus Würgegriffen befreien.

Auch der Verlust Ihrer Waffe ist nicht gleichbedeutend mit dem Ende. Mit beherzten Sprüngen können Sie sich dem Zugriff besonders starker Gegner entziehen.

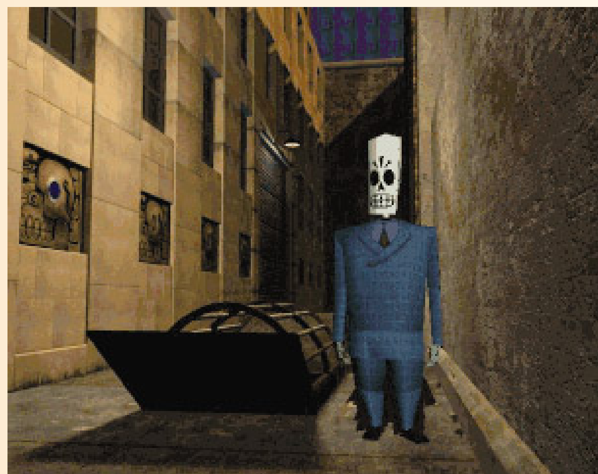
tastatur-kommandos

Cursor-Pfeiltasten	Andy steuern
Ctrl	Rennen
Alt	Springen
⇩	Andy duckt sich
Bewegen + Alt	Kurzer Sprung
Bewegen + Ctrl	Andy rennt
Bewegen + Alt + Ctrl	Langer Sprung
Shift	Schießen

technik

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Infogrames
Erfordert: Win95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\HOD

Grim Fandango



Die Grafik-Adventures von LucasArts sind schon ein ganz spezielles Phänomen: Jeder mag sie, fast jeder spielt sie, und die Ankündigung eines neuen Programms führt regelmäßig zu erwartungsfrohen Fieberschauern in unserer Redaktion. Bei »Grim Fandango« steuern Sie den eigentlich schon toten Manuel Calavera, genannt Manni, der den ungewöhnlichen Beruf eines Unterwelt-Reisebürokaufmanns ausübt. Er lebt in einer mexikanisch angehauchten Zwischenwelt, in der alle Bewohner wie lebende Skelette ausschauen. Seine Aufgabe ist die Überleitung frisch Verstorbener hin zum Paradies oder dessen Gegenpart. Aber zahlreiche Probleme verderben Calavera in letzter Zeit den Spaß an seinem Job. Immer seltener erhalten seine Klienten die Genehmigung zum Verlassen dieser Zwischenwelt.

In unserer über 150 MByte großen Demo erhalten Sie die Gelegenheit, als Agent Calavera nach dem Rechten zu sehen. LucasArts hat sich von seinem herkömmlichen Eingabe-Icon und der gewohnten Maussteuerung getrennt; über die Tastatur steuert sich der Protagonist diesmal am besten.

Ebenfalls ungewöhnlich für ein Adventure: die Unterstützung von 3D-Karten und Calaveras Kopfbewegungen. Da Sie ja nicht mehr mit dem Cursor über den Bildschirm huschen können, werden wichtige Gegenstände erst nach einem direkten Blick des Sensenmanns auf diese angezeigt.

tastatur-kommandos

Cursortasten	Calavera bewegen
Shift + Cursortasten	Calavera rennt
P	Gegenstand aufnehmen
I	Inventory
E	Untersuchen

technik

Genre: Adventure
Hersteller: LucasArts
Erfordert: Win95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\GRIMDEMO

Noch mehr Demos...

Castrol Honda Superbike



Die gelungene Umsetzung der Fahrphysik macht dieses Programm zu einer Herausforderung für alle Freunde von anspruchsvollen Action-Rennern. In unserem Demo können Sie ein kleines Proberennen absolvieren. Für Anfänger gibt es zuschaltbare Fahrhilfen wie automatische Bremsen oder eine Ideallinie (über die Funktionstasten zu aktivieren). Konzentrieren Sie sich auf jede Kurve; unsauberes Anfahren führt hier nicht nur zu einem kleinen Ausritt ins Kiesbett, sondern meist gleich zu einem Sturz.

technik

Genre: Rennspiel
Hersteller: Interactive Entertainment
Erfordert: Win95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\HONDA

F-15



Eine Mission dürfen Sie in diesem spielbaren Demo der aktuellen Jane's-Flugsimulation absolvieren. Hier kommen auch gleich sämtliche Fähigkeiten der »F-15 E Strike Eagle« zum Einsatz: Um eine Giftgas-Attacke abzuwenden, sollen Sie eine chemische Fabrik dem Erdboden gleichmachen. Unterstützung erfahren Sie durch drei weitere F-15, die Ihrem Kommando unterstehen. Der Gegner schläft allerdings nicht und wartet mit Flak-Geschützen sowie SAM-Raketenwerfern auf.

technik

Genre: Simulation
Hersteller: Jane's Combat Simulations
Erfordert: Win95, 16 MByte RAM
Verzeichnis: \DEMOS\F15

Conflict FreeSpace



Passend zum Test bieten wir Ihnen die spielbare Demo von Conflict FreeSpace auf der Plus-CD. In drei Trainigsmissionen machen Sie sich mit der Steuerung und den Waffensystemen vertraut, bevor Sie dann im All Wache schieben müssen. Daß hier keine Langeweile aufkommt, versteht sich von selbst. Im zweiten der beiden Einsätze versuchen zwei Frachter zu entkommen. Schießen Sie die Witzbolde ab und beschützen Ihren Zerstörer. Hier bekommen Sie auch einige größeren Raumschiffe zu sehen.

technik

Genre: SF-Simulation
Hersteller: Volition / Interplay
Erfordert: Win95, 32 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\OPFREE

Knights and Merchants

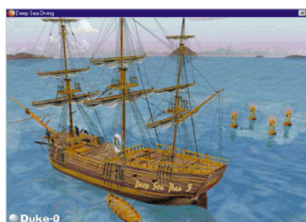


Das mittelalterliche Echtzeit-Strategiespiel bietet nicht nur die üblichen »Warcraft«-Keilereien, sondern darüber hinaus Wirtschaftselemente nach Art der »Siedler«. Das vorliegende Demo enthält einen spielbaren Level. Um die Nahrungsmittelversorgung der stattlichen Bevölkerungszahl zu sichern, sollten Sie möglichst schnell ein Wirtshaus sowie mehrere Getreidefelder und Weinstöcke hochziehen. Die Readme-Textdatei informiert über die wichtigsten Tastaturkürzel.

technik

Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Topware Interactive
Erfordert: Win95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\KNAMER

Minigolf Deluxe



Wer bei Minigolf immer nur an Notnagel-Freizeitaktivitäten während einer sterbenslangweiligen Sommerfrische denkt, kann sich von Sierras Deluxe-Version angenehm überraschen lassen. Statt über Eternit-Bahnen wird in diesem Demo von einem Piratenschiff aus Richtung Meeresgrund gespielt. Versuchen Sie, den Ball mitten zwischen die drei Bojen zu plazieren, damit er nicht von den Haien gefressen wird. Auf dem Meeresgrund versteckt wartet dann das Loch auf den finalen Putt.

technik

Genre: Sport
Hersteller: Sierra
Erfordert: Win95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\3DGOLF

Robo Rumble



Die beiden besten Waffenhersteller des Planeten Erde liefern sich eine harte Schlacht; bei diesem Demo allerdings nur zwei Level lang. In der Vollversion darf der Sieger dann eine außerirdische Bedrohung abwehren. Sie können hier zumindest einen guten Eindruck von der eigenwilligen spielerischen Mischung gewinnen. Mit Ihrem knappen Budget müssen Sie gut haushalten, Massenproduktionen sind nicht möglich. Eine wohlausgewogene Taktik ist die beste Strategie, um gegen den Computer zu bestehen.

technik

Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Topware Interactive
Erfordert: Win95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\ROBO

PC-Player-Datenbank

Die Spiele-Datenbank hat es in sich: Sie können nicht nur Bilder, Wertungskästen und Tester-Meinungen zu den Spielen abfragen. Zusätzlich haben wir eine Option eingebaut, mit der Sie schnell und einfach Tips und Tricks abrufen. Suchen Sie dazu wie gewohnt das betreffende Spiel aus der Liste aus und klicken Sie auf den Listeneintrag. Daraufhin bekommen Sie die üblichen Informationen. Wenn zusätzliche Tips verfügbar sind, sehen Sie in der rechten unteren Ecke des Bildschirms einen animierten Tips-Button. Klicken Sie darauf, um die Informationen angezeigt zu bekommen. Mit einem Rechtsklick im Textfenster können Sie die Tips ausdrucken.

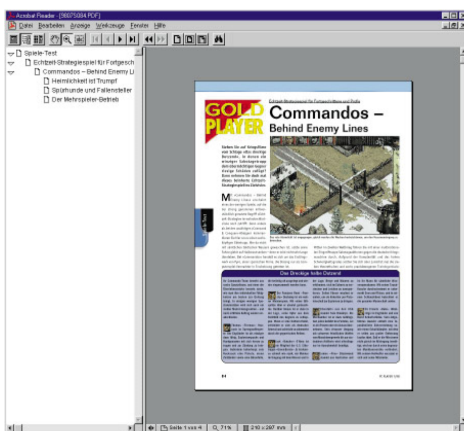


Wenn der Tips-Button erscheint, sind Tips, Tricks und Lösungen zum ausgewählten Spiel verfügbar. Klicken Sie auf den Button ...

... und schon bekommen Sie die Tips präsentiert.

PC Player digital

Sie erhalten mit jeder PC Player Plus die Heftausgabe des Vormonats nochmals in digitaler Form – ideal zum Recherchieren und Archivieren. Klicken Sie dazu auf der CD B den Button »PC Player digital« an. Nachdem Sie den Acrobat Reader installiert haben, steht Ihnen die Digitalversion zur Verfügung. Sie können entweder direkt eine Rubrik oder die Gesamtausgabe auswählen. Mit dem Reader-Programm läßt es sich auch nach beliebigen Begriffen innerhalb der gesamten Digitalausgabe suchen.



Die Navigationsmöglichkeiten im Acrobat Reader sind sehr vielfältig. Klicken Sie entweder auf ein Stichwort in der linken Spalte, um zu einem bestimmten Artikel zu bekommen. Oder Sie blättern mit den beiden Pfeiltasten oben die Seiten einzeln durch. Mit der Lupe können Sie die Seiten beliebig vergrößern. Zudem lassen sich die Texte auch kopieren und drucken.

Multimedia-Leserbriefe

Medien-Wahlkampf: Die Generalsekretäre der wichtigsten Partien diskutieren über den Kurs der Computerrepublik Deutschland. Weitere Sensationen in diesem Monat: Al Lowe rettet die Anmoderation, Duke Köglmayr bekämpft Godzilla, Viagra-Treiber stärken schlaffe Joysticks und kontroverse Kühlungsmethoden verhindern den Prozessor-Hitzestau.









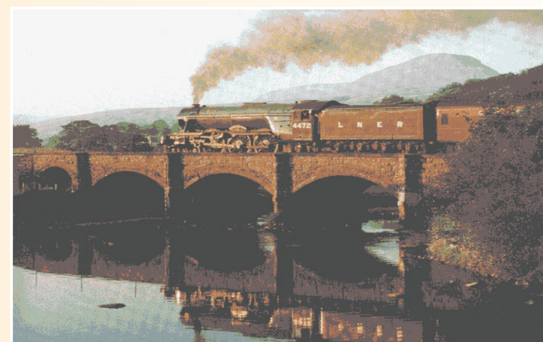
Video-Clips

Sämtliche Videos auf dieser CD liegen im MPEG-Format vor. Das hat den Vorteil, daß die Clips auch noch im Vollbildmodus gut aussehen. Die Videos starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus und schon geht's los. Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS auf der CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes »ActiveMovie«. Dieses Programm ist unter Windows 95b normalerweise bereits installiert. Wenn Sie Windows 95a benutzen, finden Sie einen ActiveMovie-Player unter \PATCHES\ACTMOVIE. Auch für alle Benutzer von Windows 3.x haben wir einen MPEG-Player auf die CD gepackt. Sie können diesen entweder von der CD-Oberfläche aus installieren oder direkt aus dem Verzeichnis \UTIL\VMPEG.



Die Vollversion von PC Player Super Plus

Railroad Tycoon Deluxe


Bei Railroad Tycoon Deluxe dreht sich alles um die Eisenbahn.

Einen wahren Klassiker präsentieren wir Ihnen diesmal auf der Vollversions-CD: Mit Railroad Tycoon verbrachten nicht nur Eisenbahnfans so manches erfüllte Wochenende mit dem Aufbau einer florierenden Bahngesellschaft.

Lange Zeit galt Railroad Tycoon als Referenzprodukt für spannende Aufbauspiele. Der Spiele-Papst Sid Meier höchstpersönlich erschuf es zu einer Zeit, als Spielspaß noch wichtiger war als perfekte grafische Gestaltung. So präsentiert sich der Strategie-Knaller eher spartanisch schlicht, dafür glänzt er um so mehr mit seinen inneren Werten: eine bekömmliche Wirtschaftssimulation mit reizvollem Modelleisenbahn-Flair.

Als Leiter einer Eisenbahngesellschaft starten Sie im letzten Jahrhundert und versuchen, diese in einem hart umkämpften Markt zum Erfolg zu führen. Zunächst erstellen Sie eine Bahnverbindung zwischen zwei möglichst eng benachbarten Ortschaften; dann werden Bahnhöfe gebaut und der erste Zug zusammengestellt. Abhängig vom Einzugsbereich der Stationen sind Passagiere und verschiedene Güter zu transportieren, was jeweils unterschiedlichen Profit abwirft. Nach und nach werden schnellere und stärkere Lokomotiven entwickelt, mit denen Sie die Fracht noch besser transportieren können. Drei Computergegner konkurrieren mit Ihnen, und bisweilen gibt es Auseinandersetzungen um besonders lukrative Städte: Wer eine Stadt weniger effektiv versorgt als ein Rivale, der verliert seinen Bahnhof. Durch Aktienkäufe können Sie an den Gewinnen der anderen Gesellschaften partizipieren oder diese sogar kurzerhand schlucken. **(tw)**



Nur wer fleißig Bahnstrecken baut und Züge einsetzt, hat Erfolg.

Train Report:Brussels & Lille RR

Train class/route	Revenue: YTD	Last Year	Lifetime
1)Express/Bru->Lil	£ 56,000	£ 114,000 (18 mph)	£ 3,471,000 £ 11,000
2)Express/Bru->Rei	£ 59,000	£ 111,000 (16 mph)	£ 3,191,000 £ 12,000
3)Limited/>Rei-Bru	£ 64,000	£ 166,000 (25 mph)	£ 1,918,000 £ 4,000
4)Express/>Rei-Met	£ 117,000	£ 225,000 (21 mph)	£ 2,222,000 £ 12,000
5)Express/>Stu-Mun	£ 55,000	£ 179,000 (20 mph)	£ 1,610,000 £ 12,000
6)Express/Mun->Reg	£ 78,000	£ 132,000 (18 mph)	£ 964,000 £ 15,000

Zug-Übersicht: Wo erwirtschaften Sie die höchsten Gewinne?

Starthilfe & Erste Schritte

Railroad Tycoon Deluxe begnügt sich ganz bescheiden schon mit einem 386-PC. Für die Vollinstallation müssen Sie bloß 6 MByte einkalkulieren. Beachten Sie aber, daß dieses Spiel unter MS-DOS läuft. Sie können es jedoch auch von Windows aus starten, indem Sie nach der Installation die Datei RDX.BAT im Verzeichnis RAILS-DX aufrufen. Sollte es dabei zu Problemen kommen, versuchen Sie einen Neustart Ihres Rechners im DOS-Modus.

Auf der Vollversions-CD von PC Player Super Plus finden Sie zudem ein kleines Video, in dem Sie unser Redakteur Thomas Werner durch die Installation führt und zeigt, wie Sie rasch in das Programm einsteigen können. Dazu gehört auch die Sicherheitsabfrage: Anfangs müssen Sie jeweils einen bestimmten Lokomotiv-Typ identifizieren. Die entsprechende Übersicht haben wir auf der nächsten Seite abgedruckt.



Vom Menü unserer CD aus können Sie Railroad Tycoon direkt installieren.

Tastenkommandos

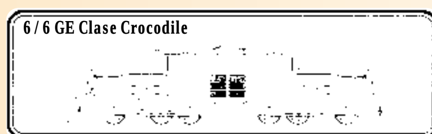
F1 bis F4	Verschiedene Kartenansichten
F7	Neuen Zug bauen
F8	Neuen Bahnhof errichten
F10	Höhenstufen einblenden
Shift + D	Eingleisige Strecke wird zweigleisig
Shift + NUM PAD 1-8	Gleise in entsprechende Richtung verlegen/abbauen
ALT + Q	Spiel verlassen

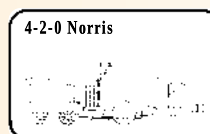
Sicherheitsabfrage für die Vollversion

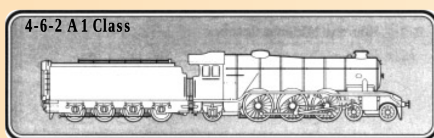
Railroad Tycoon Deluxe

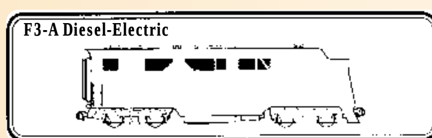
Nach dem Start von Railroad Tycoon Deluxe ist noch die Sicherheitsabfrage zu bewältigen, bevor das eigentliche Spiel startet. Dabei müssen Sie eine Lokomotive korrekt identifizieren. Die richtige Antwort können Sie dieser Übersicht entnehmen.

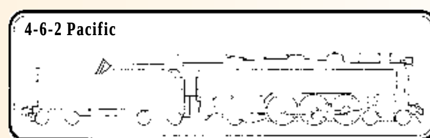


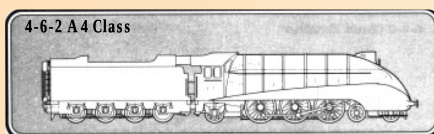




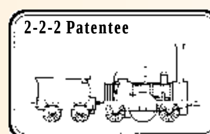


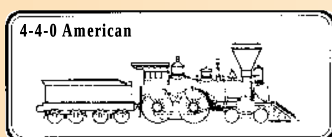


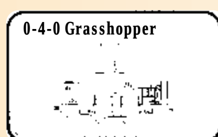


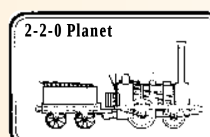


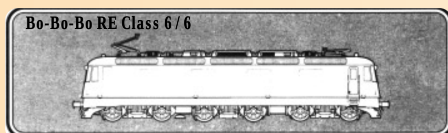


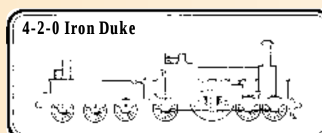


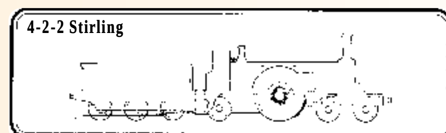




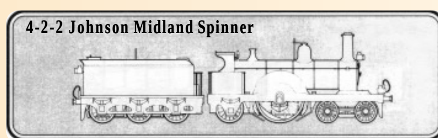


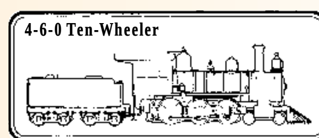


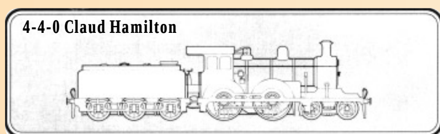


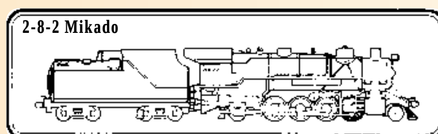


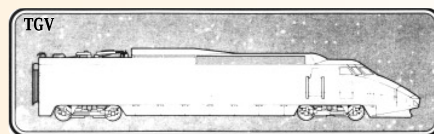


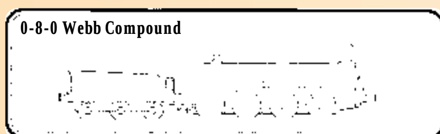


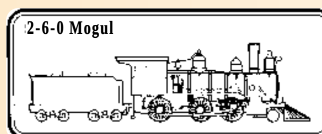


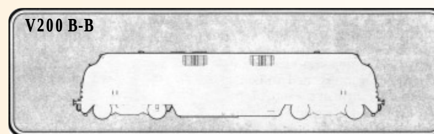


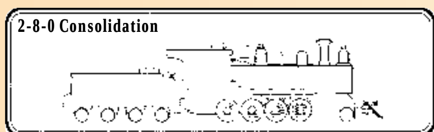


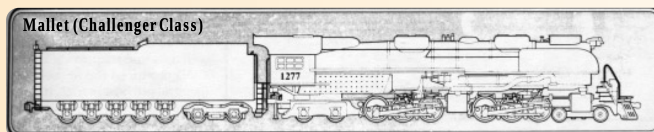













Martin Schnelle

start

Liebes Tagebuch...

Last Minute

- Das neue Programmierteam Pandemic Studios entwickelt fünf Titel für Activision, darunter »Dark Reign 2« (siehe Messebericht) und eine Fortsetzung zu »Battlezone«.

- John Carmack von id Software gab bekannt, daß die Arbeiten an »Quake 3« vorerst eingestellt wurden. Stattdessen basteln die texanischen Designer nun an »Quake Arena«, einem reinen Multiplayerspiel. Solospieler können sich hier lediglich mit Deathmatch-Computergegnern messen.

- »Duke Nukem Forever« wird nun doch nicht die aktuelle Grafik-Engine von id Software benutzen, sondern die »Unreal«-Routinen.

Wer einmal eine Reise tut, der kann viel erzählen: Die Spieleneuheiten-Aufarbeitung der E3-Messe nimmt stattliche 38 Seiten dieser Ausgabe ein. Für den besuchenden Redakteur ist dieses Event eine Art Kreuzung aus Weihnachten und Ostern. Neben vielen Presse-CDs sammelt ein E3-Pilger auch reichlich persönliche Eindrücke.

1. Messetag: Um 10 Uhr strömen die Menschenmassen in die Ausstellungsräume – wohl dem, der sich schon am Tage vorher den »Badge« besorgt hat, jene Hundemarke, ohne die das »Nur für Fachbesucher«-Ereignis nicht zugänglich ist. Gottlob war Kollege Austinat schon am Vorabend da und trieb kollegial die gesammelten Umhänger ein. Am Eingang zur imposanten West-Halle befinden sich direkt die Stände von Acclaim und Electronic Arts, die sich gegenseitig zu übertönen versuchen. Das Ergebnis: Mehr Krach als bei einem Sex-Pistols-Konzert, Unterhaltungen werden unmöglich. Ich stelle Überlegungen an, wann die Schallwellen beginnen, sich durch Interferenz auszulöschen.

2. Messetag: Für den Weg zum Ausstellungsgelände wird zwar ein Shuttle-Bus angeboten, der jedoch Ewigkeiten braucht. Dafür humpele ich lieber durch das feucht-heiße Klima und erleide einen Kälteschock, wenn ich in die gut 20 Grad kühleren Hotel-Räumlichkeiten gelange: Lang lebe die Klimaanlage.



3. Messetag: Mittlerweile bekomme ich Striemen auf den Schultern – 20 Kilogramm hat mein Rucksack dank der Pressemappen noch nie gewogen.
Zumindest habe ich es am Abend geschafft, mit Manfred Duy ins Kino zu kommen. Als wir »Godzilla« überstanden haben, sind wir uns über die durchwachsene Qualität des Streifens einig – und rege inspiriert für die Multimedia-Leserbriefe...

Viel Spaß mit den E3-Informationen ab Seite 38 wünscht Ihnen

Ihr Martin Schnelle

JUNGE RÖMER

Die spinnen nicht, die Römer: Mit dem dritten Teil der Aufbau-Strategieserie will Sierra den »Siedlern« an den Kragen. Wir haben uns bei den »Caesar 3«-Programmierern umgesehen und exklusive Bilder vom historisch angehauchten Spiel mitgebracht.

Einst führten alle Wege nach Rom. Heute hingegen ist London eines der beliebtesten Reiseziele in Europa. Das gilt erst recht für Fachjournalisten aus der Computerspielbranche, die berufsbedingt mehrmals im Jahr dorthin fliegen. Was auch nicht alle wissen: London war schon zu römischer Zeit eine bedeutende Stadt. Und exakt um diese Zeitepoche sollte es sich beim diesmaligen Ausflug drehen.

Großartige antike Zeugnisse wie in Italien oder Trier sind in der britischen Hauptstadt nicht mehr zu bewundern. Statt dessen durfte man sich zunächst an einem Streik des U-Bahn-Personals erfreuen (das hätte es unter den Römern nicht gegeben; allerdings gab es damals auch keine U-Bahn). Schließlich prasselten sintflutartige Regenfälle aus dem düsteren Himmel hernieder und setzten genau jene Strecke unter Wasser, die zum Firmensitz von Impressions führt. So ging es eben zu Fuß ans andere Themse-Ufer. Dort erwartete den abgekämpften Redakteur nach bestandenen Abenteuern dann endlich der eigentliche Anlaß für seine hindernisreiche Reise: »Caesar 3«.

Die Vorfreude auf das Spiel war nicht nur wegen der vielversprechenden ersten Bilder hoch: Der gelungene Vorgänger Caesar 2 gehörte ja zu den Gründen, die Sierra auf diesen Hersteller aufmerksam machten und dafür sorgten, daß die Amerikaner die kleine britische Firma unter ihre Fittiche nahmen. Die Spannung stieg, als Firmengründer David Lester in den Konferenzraum bat und den PC anwarf ...



Der Hafen am Flußufer ist Zielpunkt vieler Handelsschiffe.

Planen wie die alten Römer

Die Römer waren zum einen für ihre Kriegsführung bekannt und gefürchtet. Daneben hatten Sie aber auch einen ausgeprägten Sinn für Architektur und verfügten über hervorragende Ingenieure. Sogar Kaiser Nero hielt sich selbst nicht nur für einen großen Dichter und Sänger, sondern auch für einen genialen Stadtplaner. Der Legende nach ließ er Rom niederbrennen, um Platz für die Umsetzung seiner Ideen zu schaffen.

Wohin die römischen Legionen auch immer kamen, rasch wurden Städte angelegt. Schließlich sollten diese als zivilisatorische Keimzellen dienen, um römische Kultur und Lebensweise in jeden Winkel des riesigen Reiches zu bringen. Dabei gingen die Ingenieure stets auf gleiche Weise vor: Ein Priester suchte nach feststehenden Kriterien die passende Stelle aus, die Hauptachsen wurden angelegt und die Straßen für das schachbrettartige Siedlungsmuster vorbereitet. Im alten Germanien wurden beispielsweise Köln und Trier in dieser Epoche errichtet. Zum antiken Stadtgründer wird man auch bei Caesar 3 ernannt. Wie schon die beiden Vorgänger wirkt es ein wenig wie ein in die Antike versetztes SimCity: Genau wie beim Maxis-Klassiker sind Ortschaften aufzubauen und zu unterhalten; dabei muß man das Zusammenspiel zahlreicher Faktoren beachten, um beim Städtebau keinen Schiffbruch zu erleiden. Trotzdem ist Caesar 3 durchaus eigenständig und mehr als bloß eine schlichte Kopie der bekannten



Die Landwirtschaft liefert die nötigen Nahrungsmittel für die neue Stadt.



Auf einer Übersichtskarte können Handelsbeziehungen zu anderen Städten eingerichtet werden.

Geld
Bevölkerung
Daten einblenden
Übersicht
zum Senat
zur Reichskarte
Karte drehen
Gebäude errichten
Spezial-funktionen
Tempel
Waren-lager
Wasser-speicher
Künstler-kolonie
Theater

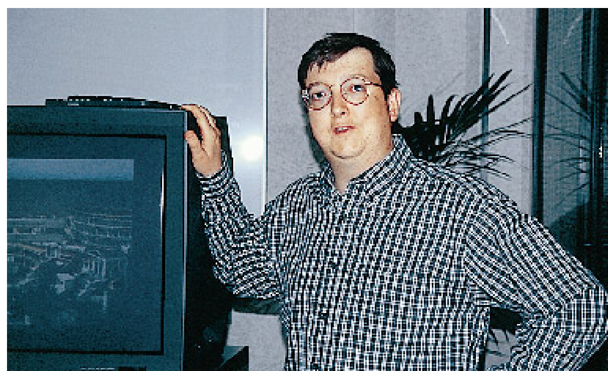
Bis eine Stadt dieser Größe entsteht, müssen viele Spielstunden investiert werden.

Städtebau-Simulation mit anderer Gebäudegestaltung. Das spielerische Element wird bei Caesar 3 stark betont; viele Elemente provozieren sogar einen Vergleich mit Blue Bytes »Siedlern«, Sunflowers' »Anno 1602« oder dem Microsoft-Dauerbrenner »Age of Empires«.

Das Spielziel ist, Stück für Stück die Karriereleiter hochzufallen, um letztendlich selbst zum römischen Kaiser, zum »Caesaren«, ernannt zu werden. Auf diesen ebenso ehrenvollen wie lebensgefährlichen Posten haben Sie nur dann eine reale Aussicht, wenn Sie die zugeteilten Aufträge ordnungsgemäß erfüllen. Vorgesehen sind bislang 15 Missionen und etliche Bonus-Karten, wobei jede einzelne davon mehrere Stunden Zeit in Anspruch nehmen soll. Hinzu kommen acht Einstiegsaufgaben, die zu einem kleinen Tutorial zusammengefaßt sind. Durch diesen Kniff sollen selbst unerfahrene Spieler behutsam in die Funktionen des Programms eingeführt werden und so rasch die Fähigkeiten erlernen, die einen guten römischen Stadtplaner ausmachen. Daher demonstrierte Caesar-Vater David Lester zunächst mit dem Tutorial, wie im Nu eine kleine römische Siedlung entsteht.

Rom an einem Tag erbauen

Bürger sind sozusagen die menschliche Grundlage, auf der – nicht nur bei Caesar 3 – die ganze Stadt basiert. Die Bürger arbeiten in den Betrieben, wohnen in den Häusern und zahlen Steuern, mit denen wiederum Stadterweiterungen finanziert werden können. Sind die Einwohner unzufrieden, stagniert die Entwicklung, und die gesteckten Ziele sind nicht mehr zu erreichen. Daher sollten erst einmal Siedler angelockt werden. Dies geschieht, indem entlang einer Straße Bauland ausgewiesen wird. Störende Vegetation ist zu beseitigen, bei Bedarf können zusätzliche Straßen angelegt werden. Allerdings benötigen die Neubürger sofort staatliche Kontrolle: Eine Präfektur dient der öffentlichen Sicherheit, wobei dies sowohl den Brandschutz als auch den Schutz vor Verbrechen umfaßt. Ein



David Lester, Impressions-Gründer und Caesar-Vater, präsentiert stolz die Alpha-Version von Caesar 3.



Siedler locken Sie durch freie Baugrundstücke an.

Die römischen Legionäre verteidigen die Stadt vor neidischen Barbaren.





Per Mausklick erfährt man, was sich in diesem Lagerhaus befindet.

Ingenieursposten soll hingegen die Einsturzgefahr bei Gebäuden minimieren.

Rasch sieht man, wie der erste Beamte über die Straßen patrouilliert und an den entstehenden Behausungen vorbeimarschiert. Eine einblendbare Ansicht mit mehreren Säulen läßt sofort erkennen, wo das Risiko für Brände oder Hauseinstürze besonders hoch ist.

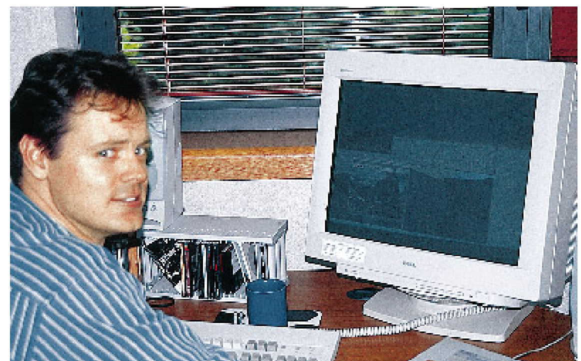
Sehr wichtig ist die Wasserversorgung: Wasserspeicher in Flußnähe und Aquädukte sind rasch per Mausklick errichtet. Badehäuser verbessern die Hygiene. Mit Parkanlagen steigert man die Attraktivität angrenzender Wohngebiete. Schulen und Bibliotheken heben den Bildungsstand, Theater, ein Colosseum oder ein Hippodrom sorgen für Zerstreuung. Krankenhäuser und vor allem Märkte sind quasi unverzichtbar. Um Steuern zu erheben, muß jedoch das Senatsgebäude oder ein Forum in der Nachbarschaft vorhanden sein.

Ein spezielles Element bilden Tempel und Orakel: Mit ihnen kann man Einfluß darauf nehmen, wie gewogen einem die Götter sind. Huldigen können Sie Ceres, Neptun, Merkur, Mars und Venus, wobei jede Gottheit ihren eigenen Arbeitsbereich hat. Ceres beispielsweise ist verantwortlich für die Landwirtschaft, während Merkur eine schützende Hand über den Handel halten soll. Die Götter können sogar eifersüchtig werden, wenn einer der ihren besonders intensiv verehrt wird.

Hinterhältig sind Erdbeben, die schnell ganze Stadtteile verwüsten. Bei Feuersbrünsten niedergebrannte Hütten sollten Sie jedenfalls schnell beseitigen, um den Wert der angrenzenden Grundstücke nicht zu gefährden. Andere Nutzungsarten haben ebenfalls eine Auswirkung auf die benachbarten Flächen. Beispielsweise wohnen die Bürger nicht gern unmittelbar neben Märkten, sie lieben es dafür, sich noch in fußläufiger Entfernung davon niederzulassen. Generell müssen alle Gebäude klug plaziert werden. So können Bauernhöfe, Werkstätten, Ingenieursposten und sogar der Senat nur dann arbeiten, wenn genügend Arbeitskräfte in der Umgebung aufzutreiben sind.

Handel und Wandel

Wichtiger noch als Götter und Spiele ist das Brot. Eine Stadt braucht Nahrungsmittel, und diese werden auf Bauernhöfen produziert. Anders als bei Caesar 2 hat man diesen lebensnotwendigen Vorgang voll in den normalen Spielfluß integriert. Farmen werden wie jedes andere Gebäude angelegt. Aus der Menüleiste am rechten Bildschirmrand wählt man aus, was im einzelnen angebaut werden soll. Neben Weizen gibt es auch



Noch wird bei Impressions fleißig an allen Rechnern gewerkelt, damit Caesar 3 im Herbst erscheinen kann.

Die Konkurrenten

Caesar 3 tritt im Strategie-Aufbau-Genre gegen einige große Namen an; besonders mit den folgenden Titeln wird es sich messen lassen müssen.



SimCity 3000

Bis zum Ende des Jahres soll der Nachfolger zur bislang ultimativen Städtebau-Simulation in den Regalen stehen. Maxis setzt besonders auf die generalüberholte Grafik und eine noch ausgeklügeltere Verkehrssimulation als bei SimCity 2000. Dadurch sollen Städte lebendiger wirken.

Die Siedler 3

Trotz einiger kleiner Änderungen bleibt das ursprüngliche Spielprinzip erhalten. Sicherlich ist es das Programm mit dem größten Wusel- und Knuffigkeits-Faktor. Erscheinungstermin des neuen Blue-Byte-Hoffnungsträgers ist der Oktober '98.





Age of Empires

In die Antike können Sie sich auch mit dem Microsoft-Hit zurückversetzen lassen. Die Betonung liegt weniger auf der Errichtung von Siedlungen als auf den spannenden Echtzeit-Gefechten; der 1999 erscheinende Nachfolger soll den Bauanteil allerdings höher gewichten.

Anno 1602

Bei diesem im ausgehenden Mittelalter angesiedeltem Spiel kann man ebenfalls stundenlang das bunte Treiben der Einwohner bewundern. Ansonsten liegt der Schwerpunkt auf dem ausgefeilten Wirtschaftssystem mit einigen Aufbauelementen und Echtzeitkämpfen.



Früchte, Oliven und Wein; hinzu kommt die Schweinezucht. Alle Lebensmittel müssen in entsprechenden Speichern zwischengelagert werden, bevor die Bevölkerung damit versorgt werden kann. Der Transport erfolgt mit Karren, wobei man dabei zusehen darf, wie die Knechte mit berstend voller Ladefläche bei den Lagerhäusern eintreffen und diese anschließend mit leeren Gefährten wieder verlassen. Bauernhöfe müssen immer in Gegenden angelegt werden, die sich besonders für die Landwirtschaft eignen.

Ähnliches gilt für die Gewinnung weiterer Rohstoffe wie Ton oder Eisen, das nur in der Nähe der Berge zu finden ist. Das Rohmaterial wird dann in Werkstätten zu fertigen Waren veredelt. Häfen ermöglichen den Warenaustausch über das Meer oder Flüsse – vorausschauende Brückenbauer achten daher auf eine ausreichende Durchfahrtshöhe.

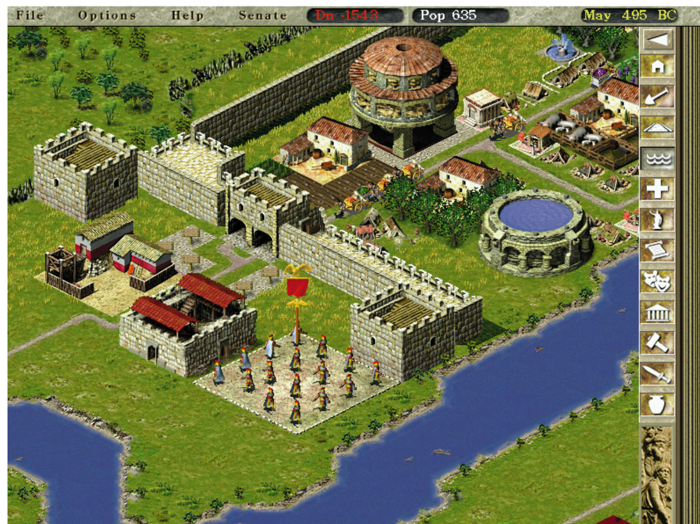
Insgesamt sind die Wirtschaftskreisläufe nicht ganz so komplex gestaltet wie bei den Siedlern, da das Hauptaugenmerk bei Caesar 3 auf der Entwicklung der ganzen Stadt liegt.

Politik auf Prokuratoren-Art

Die Politik ist auch bei Caesar ein diffiziles Geschäft. Schließlich erwartet der Kaiser, daß Sie die Vorgaben bedingungslos erfüllen. Zu den Standardzielen jeder Mission zählt beispielsweise das Erreichen einer bestimmten Einwohnerzahl, oft gekoppelt mit einem Mindestwert für Wohlstand oder Kultur. Darüber hinaus sind noch andere Wünsche des römischen Herrschers zu berücksichtigen. Dazu gehört unter anderem, eine festgelegte Menge an Nahrungsmittel abzuliefern, wenn gerade eine Hungersnot tobt. Ein anderes Mal benötigt die Zentralregierung bestimmte Rohstoffe. Persönliche Geschenke können die Meinung des Kaisers über die eigenen Erfolge ebenfalls positiv beeinflussen.

Auf einer Übersichtskarte ist zu erkennen, wie sich das Römische Imperium immer weiter über Europa und Nordafrika ausdehnt. Mit freundlich gesonnenen Städten können Sie Handel treiben. Dazu muß erst einmal eine Handelsroute eröffnet werden, was eine bestimmte, entfernungsabhängige, Summe Geldes verschlingt. Jede Stadt hat andere Waren anzubieten und wünscht sich im Gegenzug wiederum bestimmte Güter. Der Handel ist dann in der eigenen Stadt richtiggehend zu beobachten, wenn eine schwer beladene Karawane eintrifft und an den entsprechenden Stellen die Produkte tauscht.

Stets sollten Sie die Stimmung im Volke beachten, um keine Unruhen zu provozieren. Ein Berater kann dabei so manche Hilfestellung geben, doch wichtiger ist es, die Situation in der Stadt stets im Auge zu behalten. Es kann nützlich sein, bei einem Arbeitskräftemangel die Arbeiter neu zu verteilen. Dafür gibt es ein spezielles Menü, in dem Sie die Prioritäten für die einzelnen Tätigkeiten festlegen.



Die Stadt kann mit Kasernen und Mauern gegen Angriffe gesichert werden.

Hannibal und seine Freunde

Natürlich ist die Welt voller Mißgunst, und so ist es nur eine Frage der Zeit, bis feindliche Barbaren vor den Stadttoren stehen. Eine besonders große Gefahr stellt dabei der mit seinen Kampfelefanten über die Alpen ziehende, karthagische Herrscher Hannibal dar.

Auf alle Fälle ist es angebracht, sich auf die Verteidigung der Stadt vorzubereiten. Dafür können Sie Stadtmauern mit Toren und Wachtürmen anlegen. Soldaten werden in Kasernen ausgebildet und können im Ernstfall kohortenweise Richtung Feind geschickt werden.

Die Schlachten finden nicht mehr in einem separaten Modus statt, sondern sind als Echtzeitgefechte voll in die Stadtansicht integriert. Es wird jedoch nur drei Arten von Soldaten geben, die in verschiedenen Formationen antreten können. Sollten gegnerische Truppen die Stadt überrennen, dann haben sie sich für ihre Zerstörungswut meist bestimmte Ziele wie Lagerhäuser herausgepickt. Die normalen Bürger stellen sich ihnen nicht in den Weg, doch tapfere römische Beamte, Gladiatoren und Löwenbändiger versuchen dann ihr möglichstes, um die schutzlosen Bewohner zu verteidigen. Der Angriff auf andere Städte ist nicht vorgesehen; die Kämpfe sind also rein defensiv.

Guck mal, wer da wuselt!

Bemerkenswerteste Neuerung von Caesar 3 im Vergleich zum Vorgänger ist der hohe »Wuselfaktor«. Anstatt nur über eine Ansammlung niedlicher Gebäude zu gebieten, sind die Straßen jetzt voll mit Leben. Alle wichtigen Daten und Vorgänge sind in der Stadt selbst zu erkennen: Arbeitslose hocken auf den Stufen des Senats, neue Siedler kommen an, Theater werden bespielt, Bauern bringen die Waren zu den Lagerhäusern. Offenbar ließen die Entwickler sich dabei kräftig von den »Siedlern« inspirieren. Herumlaufende Personen können per Mausklick zum Reden gebracht werden und plaudern dann aus, was ihnen gerade durch den Kopf geht. Oft sind dies Belanglosigkeiten, doch vielfach geben die Bürger Stimmungen im Volk wieder oder weisen auf bestehende Probleme hin.. Die über die aktuelle Karte einblendbaren Informationen zeigen sofort auf, wo die Schwachstellen sind und wo welche Maßnahmen eingeleitet werden sollten.

Der Einzugsbereich von Kampfarenen und Theatern wird durch den Weg beeinflußt, den die dort auftretenden Artisten zurücklegen. Die Straße entlang paradierende Löwenbändiger mitsamt fauchender Großkatze sind offensichtlich große Publikumsmagneten.

Das Caesar 3-Team jedenfalls sieht angesichts all der eingebrachten Ideen dem zu erwartenden Duell mit der herbstlichen Konkurrenz gelassen entgegen. Sogar von einer Missions-CD im nächsten Frühjahr ist schon optimistisch die Rede. **(tw)**



Mit unterschiedlich hohen Säulen werden Feuerrisiken oder auch das Steueraufkommen übersichtlich dargestellt.

CAESAR 3 – FACTS

- **Hersteller:** Impressions/Sierra
- **Genre:** Aufbau-Strategie
- **Termin:** Herbst '98
- **Besonderheiten:** Antikes Flair; belebte Straßen; visuelle Darstellung aller wichtigen Daten; Echtzeit-Kämpfe.

Völker-Wanderung

Aufbau-Strategiespiele wie »Age of Empires« siedeln sich derzeit weit oben in den Hitlisten an. Auch das österreichische Programmierteam JoWood hat Umzugspläne: Die »Industriegigant«-Entwickler arbeiten an einem neuen Programm, das zum Jahresende die Händlerregale bevölkern soll.



Das Wandern ist der Völker Lust – vor allem über intakte Brücken.



Verfeindete Völker bekriegen sich mit den unterschiedlichsten Waffen, für die 62 Upgrades existieren.

Karl Marx wäre entzückt über die Eroberungsorgien in Echtzeit-Strategiespielen, schließlich war der Krieg für ihn schon immer die Fortsetzung des Kapitalismus mit anderen Mitteln. Weniger erfreut hätte ihn die wertkonservative Grundhaltung, die sich dahinter verbirgt: Deutschsprachige Programmierer und Spieler zeichnet seit jeher ein kaum zu bändigender Drang zum buchhalterischen Freizeitspaß aus, fachmännisch als »Wirtschaftssimulation« bezeichnet. Auch der sanfte Genrewechsel zur Echtzeit-Strategie geht Anno 1998 kaum mehr als revolutionäre Tat durch.

Bekanntlich ist die kommunistische Lehre im praktischen Wettstreit bloß zweiter Sieger geworden, die Volksmassen haben sich aus Gründen der real existierenden Lebensqualität dann doch lieber für die Gegenseite entschieden. Und noch was mögen sie, die Volksmassen: geschickt komponierte Genre-Mixturen, die keinen begrenzten Ausschnitt, sondern nach Möglichkeit des Lebens ganze Fülle auf eine CD-ROM pressen. Bereits »Der Industriegigant« wurde seinerzeit als gelungene Mischung aus »Transport Tycoon« und »Capitalism« gehandelt. Tauscht man diese Elternteile gegen »Die Siedler« und »Warcraft 2« aus, bewegt man sich schon ziemlich nahe an einer akzeptablen Kurzcharakteristik des nächsten JoWood-Streichs. Aber bevor's ans Eingemachte geht, zunächst ein kleiner Ausflug in vorbiblische Zeiten zur Abklärung des spielgeschichtlichen Hintergrunds.

Selbst die Väter unserer Väter kannten jene Epoche nur mehr vom Hörensagen, in der Anfang und Ende eins waren, die Zeit um sich selbst kreiste und das Universum hieß wie sein Schöpfer: Jaron. Ein paar Äonen später legte ER seinen Namen ab, gebar vier Söhne und gab ihnen je ein Volk in Obhut, um so zu ergründen, wer als sein Stellvertreter in Frage käme. Aber auch namenlose Götter sind nicht vor dem klassischen Schicksal alleinerziehender Väter gefeit: Die verzogene Brut entwickelte sich (und ihre Völker) zwar äußerst unterschiedlich, aber nicht gerade zum Positiven, geschweige denn Göttlichen hin. Tja, dumm gelaufen. Also, was tun? Ich weiß nicht was Ihr Hausgott empfiehlt, aber Papa Ex-Jaron legte seinen Kleinen eine Runde Völkerball ohne Ball nahe: »Jeder von Euch schicke eine Delegation seines Volkes auf die Welt meines jüngsten Sohnes, auf Lukkat im Mu-Aurigae-System. Ich habe diese Welt gewählt, da dieser noch die wenigste Erfahrung hat, und er daher den Vorteil der eigenen Heimat nützen soll. Eure Völker sollen auf dem Planeten Städte bauen und sich solange ausbreiten, bis mein Nachfolger feststeht.«

Vier-Fronten-Krieg

In Vater Namenlos' Tagesbefehl war zwar in erster Linie von »Städte bauen und sich ausbreiten« die Rede, aber eine flächendeckende Bausparer-Idylle hatte er dabei sicher nicht im Sinn. Dagegen spricht bereits die pure Existenz von 91 verschiedenen Einheiten wie Flugzeugen, Panzern, Schwebepanzern, Infanteristen, Reittieren, Zauberern und magischen Bogenschützen - sowie einigen echten Exoten à la Echolot-Einheiten und Phosphor-Drohnen. Die werden Sie garantiert nicht alle für den Straßenbau benötigen. Außerdem, man hat's ja: Es gibt nämlich auch Bauarbeiter, Forscher, Reaktorpersonal, Handelsbeauftrag-


Andere Völker, andere Architekten: Unten links erkennt man ein Forschungslabor, rechts unten die Übersichtskarte.


Die Windmühlen und andere wichtige Gebäude sind animiert.


Was es bisher an Render-Grafiken zu sehen gibt, wirkt schon recht einladend.

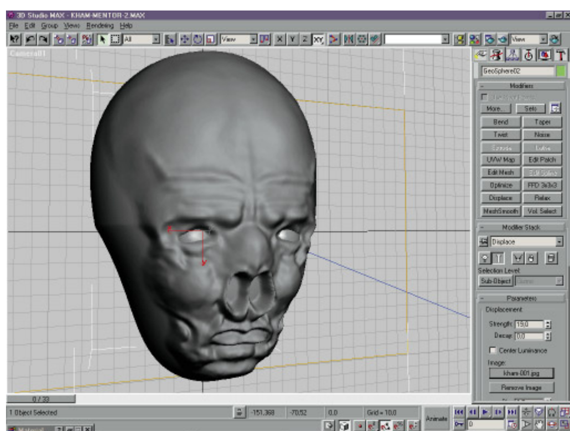
te, Recycling-Knechte, Sozialarbeiter, Hebammen und noch ein bißchen mehr. Zum Beispiel Offiziere vom Schlage eines Berti Vogts (andere Branche, aber hier kommt es nur auf die Sekundärtugenden an), die aus einem ungeordneten Haufen insektoider Verlegenheitssoldaten im Handumdrehen eine schlagkräftige Elitetruppe formen. Je nach Dienstgrad gelingt ihnen das unterschiedlich gut. Konkreter: Ein General kann komplexere Befehle erteilen als ein Oberst oder Leutnant. Die kämpfende Truppe wiederum verfügt über einen Moralwert, einen Erfahrungswert und 21 weitere Eigenschaften. Noch was Interessantes stecken die Programmierer den Jungs in ihre Tornister: Kampfdrogen, wie sie schon die alten Gallier einsetzten – mit teilweise verheerenden Nebenwirkungen, wie sie schon die alten Gallier liebten.

Eine strategische Haupttatsache ist die völlige Verschiedenartigkeit der vier Kriegsteilnehmer in puncto Technologiestand, Kultur, Verhalten, besondere Fähigkeiten etc. Aussehen tun auch alle ganz anders, wobei ein Völkchen fast menschlich wirkt, während die Kollegen irgendwo zwischen Alien und Großinsekt schwanken. Zweitens integrierte man in das Spiel anscheinend ein kleines »Sim City 20 000 v.Chr.« mit 100 Gebäudearten, zu denen auch Spezialitäten wie Flugtierhorste und als Stadttor verkleidete Teleporter gehören. Forschen und erfinden dürfen Sie ebenfalls aus Leibeskräften, Diplomaten schwirren herum, man treibt Handel, Rohstoffe werden gewonnen, verarbeitet und recycelt. Dazu kommen noch die militärischen Feinheiten: Taktische Gruppenformationen sind möglich, Radarstationen wollen richtig plaziert sein, der Tag-Nacht-Zyklus begünstigt die Infrarotsensor-Besitzer und dergleichen mehr.

Das Siedlungsprojekt

In der spielerischen Praxis gründen Sie bis zu 24 Städte und bestücken diese mit Gebäuden. Damit die Windmühlen, Farmen und Verteidigungstürme auch ihrer naturgegebenen Bestimmung nachgehen können, müssen sie mit einer Anzahl Facharbeitern bestückt werden. Die für die Produktion nötige Energie wird aus Kraftwerken gewonnen, die Einheiten kauft man dagegen beim Händler ein. Und damit Sie auch bei den unvermeidlichen Scharmützeln mit den Gegnern obsiegen, sollten Sie in Ihren Wissenschaftstürmen eifrig an den etwa 550 möglichen Erfindungen forschen. Ihnen selbst bleibt es dann überlassen, ob Sie lieber mit einer Heerschar schwachbrüstiger Söldner oder einer hochspezialisierten und mit zunehmender Erfahrung immer schlagkräftigeren Kämpfergruppe zu Felde ziehen. Kluge Strategen legen sich nicht gleich mit allen Völkern zugleich an, sondern schließen Allianzen, um Rohstoffe auszutauschen oder sich gemeinsam auf den Kriegspfad zu begeben.

Die Planet Lukkat wird beim Spielstart immer wieder neu erschaffen, seine 1,6 Milliarden Pixel (wir haben's nicht nachgezählt!) große Oberfläche läßt sich stufenlos heranzoomen und ist in jeder Zoomstufe bespielbar. Auch die Wahl des gerade gewünschten Spieltempos will JoWood den maximal vier Mitspielern (Netzwerkmodus) überlassen, außerdem steht Ihnen ein »Mentor« mit guten Tips und Erklärungen zur Seite. Es gibt Licht- und Schatteneffekte, 3D-Sound als akustische Orientierungshilfe und einen unverbindlichen Veröffentlichungstermin: Im Oktober soll die unheilige Vierfaltigkeit zum Angriff blasen. **(Oskar Dzierzynski/md)**


Ein »Mentor« im Entwicklungsstudio: Diese Ratgeber helfen Ihnen bei Fragen und Problemen im Spiel jederzeit weiter.



Mit Hilfe solcher Auswahl-Bildschirme verteilen Sie Ihre Leute auf die einzelnen Arbeitsplätze.

DIE VÖLKER – FACTS

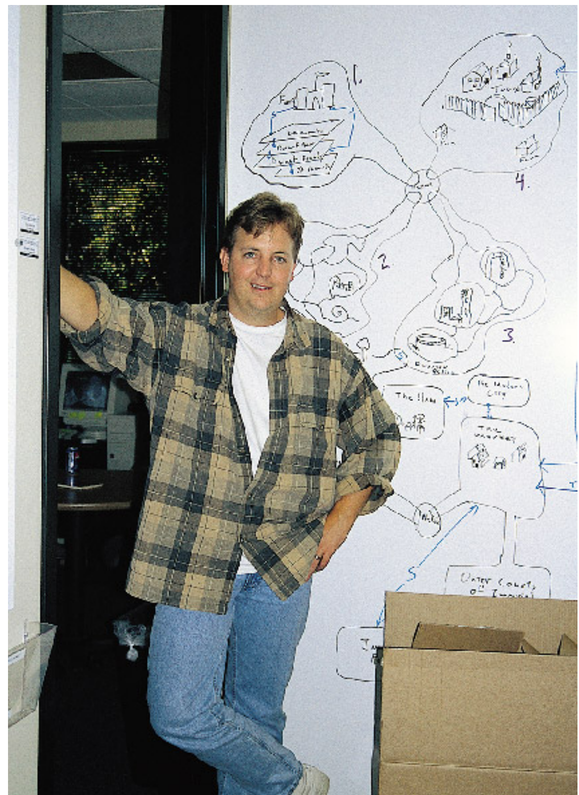
- **Hersteller:** JoWood
- **Genre:** Echtzeit-Strategiespiel
- **Termin:** Oktober '98
- **Besonderheiten:** Echtzeit-Krieg mit aufbauenden und wirtschaftlichen Komponenten.

Zu Besuch bei Interplay

MESSE-SPÄTLESE

Alle Jahre wieder lädt Interplay zu einem E3-Nachbesuch in sein kalifornisches Hauptquartier ein. Dort erspähten wir brandneue Spiele wie »Stonekeep 2«, die auf der Messe noch nicht angekündigt wurden.

Die Pilgerfahrt nach überlebter E3 zum kalifornischen Interplay-Hauptquartier ist bereits gute Tradition. Der Messe-Nachschlag macht Sinn: Die Entwickler versteht man ohne dröhnende Boxen vom Nachbarstand nicht nur besser, sie sind in der Heimat auch viel entspannter und gesprächiger. Dazu warten kleine Überraschungen: Manche Titel wie zum Beispiel das Rollenspiel »Stonekeep 2« wurden noch gar nicht offiziell vorgestellt; vor Ort gibt es aber schon erste Skizzen und Informationen. Über die Fortschritte bei »Earthworm Jim 3D« und Shinys »Messiah« berichten wir aus Platzgründen erst in der nächsten Ausgabe.


Eric DeMilt posiert stolz vor einem ersten Entwurf der Stonekeep-2-Spielwelt: »Eigentlich ist das alles hier noch geheim!«

Star Trek: Secret of Vulcan Fury

Los ging es mit einem alten Bekannten, dem Grafik-Adventure »Star Trek: The Secret of Vulcan Fury«, das in der Zeit von Captain Kirk und seiner Crew spielt. Glaubten wir auf der E3 noch an einen Schreibfehler, als wir den Erscheinungstermin »Winter 1999« lesen mußten, wurden wir bald eines Besseren belehrt. In der Tat hat man das Spiel stark umgekrempelt und über ein halbes Jahr Zeit in die Drehbuch- und Rätsel-Überarbeitung gesteckt.

Storytechnisch dreht sich alles um die Vulkanier und Romulaner, die bekanntlich gemeinsame Vorfahren haben. Vulcan Furys Grafik wird komplett vorausberechnet – und das braucht seine Zeit, wie uns das Entwicklerteam anhand eines Kopfes anschaulich zeigte. Zuerst wird dieser mit einem Modell des Schauspielers digitalisiert. Dann werden eine Reihe von Texturen darübergelegt und unter der Haut die für Mimik und Sprache wichtigen Muskeln simuliert. Anschließend modellieren die Grafiker diverse Gesichtsausdrücke wie Freude oder Zorn, die nahtlosen Übergänge besorgt ein spezielles Morphing-Tool. Mit Hilfe von Videos, die von Shatner und Konsorten bei den Sprachaufnahmen entstanden, wird dann der Kopf synchron zum gesprochenen Text bewegt. Zwei Wochen dauert allein das Basteln eines Gesichts, einen ganzen Tag ist ein Künstler mit nur einer Minute Dialog eines einzelnen Charakters beschäftigt.


▲ Mr. Spock lernt sprechen: Alle Personen in Secret of Vulcan Fury entstehen komplett im Computer ...


... und werden dann in vorberechnete Hintergründe eingefügt.

Starfleet Command

Dieses Enterprise-Spiel wird hingegen schon etwas früher fertig: »Starfleet Command« ist ein Mix aus Strategie und Action, dessen Handlung lose auf dem Brettspiel »Starfleet Battles« basiert und in den Zeiten der ersten Kinofilme spielt. Sie kommandieren eines von 50 Schiffen der Föderation oder auch einer anderen Rasse (wie wär's mit den Klingonen?) und dürfen es in »Mechwarrior«-Manier mit Waffen und reichhaltigem Zubehör ausstatten. Je nach galaktischer Großwetterlage bekommen Sie unterschiedliche Befehle: Ist alles ruhig, brechen Sie vielleicht zu einer Forschungsreise auf, geht es heiß her, muß schon mal ein Gegner ausgeschaltet werden.

Neben dem Planen der Einsätze liegt der Schwerpunkt des Spiels auf dem in Echtzeit ablaufenden Schlachtgeschehen, das zwischen zwei und 30 Minuten dauern kann. Ihre Crew gewinnt allmählich an Erfahrung, rund 40 Missionen brauchen Sie, um sich zum Admiral hochzudienen. Ein Star-Trek-Komponist sorgt für die musi-



Feuer! Das Bildschirm-Layout von Starfleet Command ist noch nicht endgültig - erst muß Paramount Pictures das Ganze absegnen.

kalische Untermalung. Die Zwischensequenzen, so meldet Produzent Erik Bethge, entstehen bei der selben Truppe, die bereits Taurus und Groove Champion in »Interstate '76« animierte.

Stonekeep 2

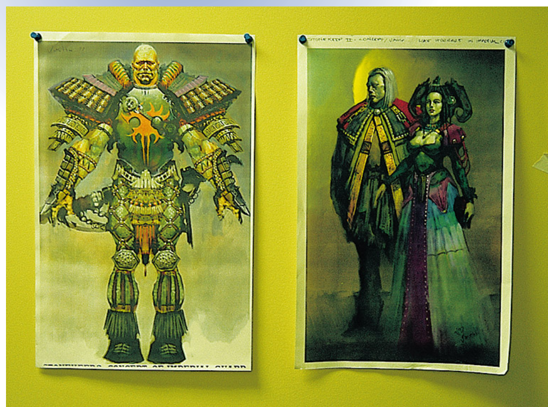
Rollenspiele wie »The Bard's Tale« begründeten Anfang der 80er Jahre Interplays Erfolgsgeschichte. Auch heute werden dort wieder RPGs (Abkürzung des englischen »Role Playing Games«) in und außer Haus entwickelt. Dazu gehört unter anderem »Stonekeep 2«, dessen Vorgänger Ende 1995 als einer der ersten Genrevertreter auf bildschirmfüllende 3D-Grafik setzte. Geplagt von ewigen Verspätungen, problematischen Videoproduktionen und Programmiererwechseln war es nicht der erwartete Überhammer.

»Auch der zweite Teil wird in der ersten Person spielen, aber wir verzichten auf Rendereien und Hollywood-Brimborium«, betont Produzent Eric DeMilt. Und wie wird die Welt jetzt aussehen? »Wir verwenden eine 3D-beschleunigte, polygonbasierte Engine mit schicken Texturen.« Das könnte interessant werden, denn unter anderem steht in dem Spiel, das rund 400 Jahre nach Stonekeep angesiedelt ist, ein Besuch der altbekannten Ortschaften an. »Der Nachfolger wird auf jeden Fall düsterer und abstrakter sein«, orakelt Eric. Viel mehr, zum Beispiel Details über die Story, läßt er sich nicht aus der Nase ziehen.

Wo wir gerade bei Rollenspielen sind: Sollten Sie Neues zum AD&D-Titel »Baldur's Gate« vermissen, können wir Sie beruhigen. Das Spiel steht kurz vor der Fertigstellung, zur Zeit laufen die letzten Feinarbeiten und Beta-Tests. Ein Testmuster könnte sich zur Ausgabe 10/98 materialisieren.



Düster, düster: Die ersten Charakter- und Gebäudeentwürfe für Stonekeep 2.

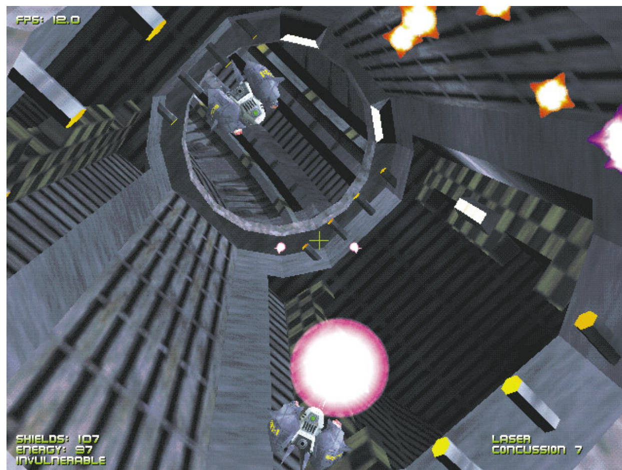


Descent 3

Alter Interplay-Adel betreut den dritten Teil der »Descent«-Saga, der ohne 3D-Beschleunigerkarte keinen Mucks von sich gibt: Alan Pavlish und Bill »Wheez« Dugan. Alan, dessen Visitenkarte die Berufsbezeichnung »Stolzer Vater« trägt, schuf vor 15 Jahren den Rollenspiel-Klassiker »Wasteland«. Bill half ihm dabei mit ein paar Programmroutinen und hatte seine Finger außerdem in der CD-Fassung des Adventures »Star Trek: 25th Anniversary«. »Descent 3« setzt dort an, wo Nummer zwei aufhörte: Ihr Schiff landet auf einem unbekannten Planeten fernab jeder bekannten Zivilisation. Dort treffen Sie auf einige Leidensgefährten, die einen Kreuzzug gegen die Corporation planen. Da Sie von ihr so schmählich abserviert wurden, schließen Sie sich den Rebellen an.

In drei Gleitern (statt bisher einem) sausen Sie durch die nun erheblich größeren, dreidimensionalen Level. 15 an der Zahl gibt es, die jeweils sechs Unterziele enthalten. »Ist eins davon geschafft, wird Dein Schiff an eine bestimmte Stelle des Levels zurückteleportiert und Du kannst Dir dort neue, vorher noch verschlossene Gänge und Hallen anschauen«, erklärt Bill Dugan. »Außerdem gibt es zum ersten Mal in der Descent-Geschichte Außenlevel. Die waren eine Herausforderung für uns, denn wir wollten dafür nicht einfach einen Innenlevel mit Außengrafik haben. Für die beiden Spielumgebungen wurden also zwei verschiedene Engines programmiert, doch den Übergang bekommt niemand mit.«

Kein Descent ohne gute und böse Roboter: Ihr alter Freund, der Guide-Bot, dockt jetzt am Schiff an und koppelt sich auf Wunsch ab; der Thief-Bot versucht wieder, Ihre Ausrüstung zu stiebitzen. Jeder Blechkamerad birgt kleine Überraschungen: Schießen Sie auf einen, der eigentlich schon getroffen und ausgeschaltet wurde, hinterläßt er einen Bonus-Gegenstand. Ein anderer manövriert rückwärtsfliegend um Sie herum, landet dabei jedoch gelegentlich in einer Falle. Die Künstliche Intelligenz und die Animationen der Jungs wurden von Grund auf neu erstellt. Mit zehn verschiedenen Waffen wie Napalm-Bomben oder einer sich aufsplittenden Frag-Rakete wehren Sie sich gegen die scheinbare Übermacht.



Descent 3 hat nicht nur die bewährten, klaustrophobischen 3D-Tunnel parat ...



... sondern läßt Sie jetzt auch die Außenwelt erforschen.





Beachten Sie ▶ die Größe des Kabuto, den eine Truppe wackerer Meccaryn gerade angreift. (Giants)

Wohl bekomm's: Papa Meccaryn sorgt dafür, daß dem eigenen Volk nicht das Essen ausgeht. (Giants) ▼



Wahlweise in der Ich- oder einer Außenperspektive gehen Sie als eines dieser Raubvölker auf die anderen los: Nichts als den eigenen Sieg vor Augen, manipulieren Sie die Umgebung und erschaffen Hindernisse, um die Widersacher unter großen Landmassen zu begraben. Gelegentlich lassen Sie die Rivalen auch in den Meeresfluten ertrinken, entführen sie – oder betrachten die Nachbarn einfach als Nahrungsmittel.

damit, das erste Strategiespiel zu sein, in dem gleichzeitig Echtzeit-Kämpfe im All und auf der Planetenoberfläche stattfinden. »Es ist Strategie mit Echtzeit-Elementen, keine Echtzeit-Strategie«, grinst Produzent Ryan Rucinski. In der Tat tendiert A.I. wohl eher in Richtung »Master of Orion 2« als in die »Command & Conquer«-Ecke. Sechs Alien-Rassen bemühen sich nach einem planetenumspannenden Krieg darum, die eigenen Städte wiederaufzubauen und ihren Einflußbereich auf entfernte Sonnensysteme auszudehnen.

Das geht natürlich nicht ohne technische Hilfsmittel; zum Glück sind Ihre Wissenschaftler in acht Bereichen aktiv und können dabei bis zu 180 Entdeckungen machen. Mit diesen dürfen Sie auch Ihre Raumschiffe verbessern und aufrüsten, so daß im späteren Spielverlauf sogar ein Bombardement eines Planeten von dessen Umlaufbahn aus möglich wird. Als Ressourcen dienen dabei der schnöde Mammon und die sogenannten Organics.

Haben Sie erst einmal Ihre Basis errichtet und gesichert, verlagert sich der Kampf auf zahlreiche Planeten, die Ihr strategisches Geschick mit unterschiedlichen Bodentypen und unberechenbaren Wetterverhältnissen herausfordern. Netterweise dürfen Sie das Geschehen anhalten, um den Einheiten Befehle zu geben – sonst würde das Ganze gerade bei fortgeschrittener Spielzeit etwas unübersichtlich. Und wer weiß, vielleicht taucht ja eines Tages irgendwo der Grund für die anfängliche Auseinandersetzung auf ... **(ra)**

Giants

Das »MDK«-Team, das Stammfirma Shiny vor einiger Zeit Lebewohl gesagt hat, war seitdem nicht untätig: »Giants« heißt das neue Projekt, das dem Trend-Genre Action-Strategie angehören soll.

Die 40 Inseln, die in diesem Spiel als Teil eines detonierten Planeten durchs All schweben, wirken von außen schön und friedlich. Doch der Schein trügt: Drei einzigartige Rassen rangeln um die Herrschaft auf den Eilanden. Die Kabuto sind riesige Giganten, die ihre Gegner mit der bloßen Hand zerquetschen. Die raumfahrenden Meccaryn sind Waffenexperten und können sich in bis zu sieben Einzelwesen aufsplitten, während die amazonenhaften Sea Reaper die Meere bereisen und vernichtende Naturgewalten heraufbeschwören. Ach ja, und dann wäre da noch eine vierte Spezies, deren Ressourcen die anderen drei gern anzapfen – im Notfall futtern sie die armen Jungs sogar kurzerhand auf.

A.I. Alien Intelligence

Mein Freund, das Alien. Neben »M.A.X. 2« ist noch ein weiterer Strategie-Brocken in der Mache: »A.I. Alien Intelligence« rühmt sich



▲ Die Golems sind eine der sechs Alien-Rassen, die Sie in A.I. Alien Intelligence übernehmen.

INTERPLAY – FACTS

Titel	Genre	Termin
A.I. Alien Intelligence	Strategie	3. Quartal 98
Descent 3	Action	1. Quartal 99
Giants	Action-Strategie	4. Quartal 98
Starfleet Command	Action-Strategie	1. Quartal 99
Star Trek: Secret of Vulcan Fury	Adventure	4. Quartal 99
Stonekeep 2	Rollenspiel	2. Quartal 99



Frieden schaffen ▶ mit Strahlenwaffen: Nach der Planeteneroberung ist das Weltall dran. (A.I. Alien Intelligence)

Aktuell

Preview: Turok 2 – Seeds of Evil

Ein Indianer kennt keinen Schmerz

In Austin, Texas, fliegen die Pfeile tief. Das dort ansässige Softwarehaus Iguana werkelt im Auftrag von Acclaim an einem neuen Spiel mit Dinosaurier-Jäger Turok. Unser Redakteur Old Schnellehand rauchte mit den Programmierern die Friedenspfeife.

Aktuell

Mit der Nintendo-64-Version von »Turok: Dinosaur Hunter« hat sich Acclaim saniert: Als es der Firma vor rund 18 Monaten gar nicht gut ging, sorgten die glänzenden Verkaufszahlen des Moduls für frische finanzielle Puste. Die PC-Umsetzung von Turok verkaufte sich vergleichsweise schleppend. Möglicher Grund: Es handelte sich um eine 1:1-Konvertierung, die von den überlegenen Möglichkeiten des PCs nur wenig Gebrauch machte. Das soll sich bei »Turok 2« alles ändern, wie man uns vor Ort emsig versicherte.



In Turok 2 werden Sie nun auch von Gegnerhorden angegriffen, die sich weitaus intelligenter als früher verhalten.



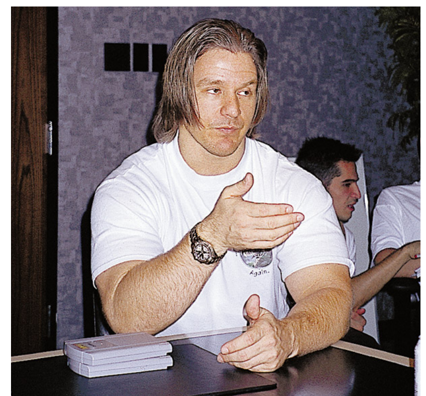
Dinosaurier tauchen immer noch als Gegner auf, in späteren Leveln begegnet man aber eher Insekten und anderem zeitlosem Getier.

In den Räumlichkeiten des Programmierteams Iguana Entertainment gibt es tatsächlich Einzelzimmer, was in der Büro-Arbeitswelt der USA eher die Ausnahme ist. Für das körperliche Wohlergehen ist ebenfalls gesorgt, denn direkt neben der Kantine liegt der Fitneßraum. Das ob solcher Annehmlichkeiten motivierte Team entwarf sieben neue, große Level, die erkundet werden wollen. High-Tech-Indianer Turok zerstörte im ersten Teil zwar den »Chronoceptor«, indem er ihn in einen Vulkan warf. Leider haust dort »The Primagen«, ein übler Bösewicht, der durch diese Aktion geweckt wird und nun versucht, aus seinem allenfalls für Geologen interessanten Gefängnis auszubrechen.

In Turoks Arsenal befinden sich 21 Waffen, darunter Pistolen, Flammenwerfer, Bögen und selbstlenkende Raketen; unter Wasser bringt er drei weitere Gerätschaften à la Harpune und Torpedowerfer zum Einsatz. Wie in einer Reihe weiterer angekündigter 3D-Shooter zielen Sie im Sniper-Modus mit dem »Tek Bow« in Vergrößerung auf entfernte Widersacher. Die Level selbst wurden von den aus dem ersten Teil bekannten Hüpf-Einlagen weitestgehend befreit und bieten eine Menge Interaktion. Das bedeutet, daß Sie beispielsweise Mauern einschießen können, hinter denen sich oftmals Bonusgegenstände und Lebenspunkte verbergen. Die Gegner haben zudem an Intelligenz zugelegt. »Sie folgen in mehreren Gruppen ihrem jeweiligen Führer. Falls dieser getötet wird, suchen sie sich einfach einen neuen« sagt Dave Dienstbier, der Projektleiter von Turok 2. Daher wird der Spieler nun von größeren Horden angegriffen. Außerdem hat man die Navigationsroutinen überarbeitet, damit die Dinosaurier und Insekten Ihnen besser folgen können. Falls die guten Tierchen Langeweile bekommen, bekämpfen sie sich auch gegenseitig.



Die Waffen sind recht unterschiedlich; der Flammenwerfer erzeugt Polygon-Feuer, das bei Berührung auch Wasser verdampft.



Projektleiter Dave Dienstbier erklärt die technischen Neuerungen von Turok 2.

Als speziellen PC-Multiplayer-Modus haben sich die Programmierer neben dem obligatorischen Deathmatch etwas Besonderes ausgedacht: Ein Spieler ist »it«, der unbewaffnet mit einer Zielscheibe auf Brust und Rücken herumläuft. Wie man diese wieder loswird, wollten die Designer noch nicht verraten. In Sachen Technik versprechen sie uns in Echtzeit berechnete, transparente Schattenwürfe, Direct3D-Beschleunigung und vor allem viel weniger Nebel. Die fünf Level-Bosse wie Primagen und eine Insektenkönigin bestehen aus bis zu 1400 Polygonen. Darren Mitdell komponierte für das Spiel einen 16-Kanal-Soundtrack, der im Vergleich zum ersten Teil weitaus orchestraler ausfällt. **(mash)**

TUROK 2: SEEDS OF EVIL – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Iguana/Acclaim Entertainment
- ▶ **Genre:** Action
- ▶ **Termin:** 4. Quartal '98
- ▶ **Besonderheiten:** Sehr ausgedehnte Level; 24 verschiedene Waffen; ungewöhnlicher Mehrspieler-Modus.

Messebericht E3 1998

BILDER EINER AUSSTELLUNG

Heinrich Lenhardt



Ich freue mich besonders auf ...:

1. Alpha Centauri (Das erste Runden-strategie-Spiel, das mehr Spaß machen könnte als Civilization 2).
2. NHL 99 (Sorry, die Macht der Gewohnheit. Aber was die Eishockey-Götter von EA Sports anpacken, geht selten schief).
3. Third World (Echtzeit-Taktik von dem Typen, der maßgeblich bei Warcraft 2 und Diablo mitdesignt hat? He, wenn das mal nicht verlockend klingt ...).

Prägendes Messeerlebnis:

Kostenlose Kartoffelchips mittags im Pressezentrum! Genau der richtige Fett- und Kohlenhydrate-Stoß, um für das Schleppen der mit Infomaterial ausgebeulten Nahkampf-Aktentasche groß und stark zu werden.

Manfred Duy



Ich freue mich besonders auf ...:

1. Railroad Tycoon 2 (... weil ich bereits seit Jahren auf eine zeitgemäße Neuauflage von Sid Meiers genialer Eisenbahnsimulation warte).
2. C&C 3: Operation Tiberian Sun (Von taktisch ausgefuchsten Eroberungsfeldzügen à la Westwood kann ich nie genug bekommen – vor allem, wenn sie in einer derart prachtvollen Optik daherkommen).
3. Tomb Raider 3 (Lara Croft ist trotz aller Anstrengungen seitens der Konkurrenz immer noch die mit Abstand coolste Braut im Digital-Universum).

Prägendes Messeerlebnis:

Zunehmendes Marketing-Gedöns um immer eindrucksvollere 3Dfx-Grafikorgien lenkt nicht davon ab, daß innovative Spielkonzepte eher die Ausnahme, Nachfolger bewährter Produkte dagegen die Regel werden.

Martin Schnelle



Ich freue mich besonders auf ...:

1. Gunship 3 (... weil man es mit meinem geliebten Panzer-Simulator M1 Tank Platoon 2 linken kann. Außerdem verdanke ich Gunship 1 und 2 viele durchzockte Nächte in den letzten zehn Jahren).
2. F-16 Viper (Novalogic will die flotte Spielbarkeit von F-22 Raptor mit Voodoo-2-Grafik vereinen – verlockend. Außerdem kann man damit in der NovaWorld-Internetarena herumfliegen).
3. Fighting Steel (... weil dessen Urahn Burning Steel zu meinen Alltime-Classics gehört und ich schon immer mal mit einer 3Dfx-Bismarck über die PC-Weltmeere schippern wollte.)

Prägendes Messeerlebnis:

Laut Ankündigungen der Hersteller muß ich mir unbedingt bis zum Herbst eine Voodoo-2-Beschleunigerkarte zulegen, da so ziemlich alle für mich persönlich interessanten Spiele entsprechenden Support bieten werden.

Roland Austinat



Ich freue mich besonders auf ...:

1. Grim Fandango (Über das vielleicht letzte reinrassige LucasArts-Adventure, das auch ohne 3D-Karte läuft, kann man sich gar nicht genug freuen).
2. Indiana Jones and the Infernal Machine (Der beste Abenteuerheld in neuer 3D-Kulisse – hoffentlich kommen die Puzzles nicht zu kurz).
3. Oddworld: Abe's Exoddus (... weil Abes Freunde endlich nicht einfach nur brav und artig hinter ihm hertrotten, sondern auch mal aufmucken und sich prügeln).

Prägendes Messeerlebnis:

Das Hotelzimmer im 43. Stock mit Schreibtisch vor der Glasfensterfront: So eine Aussicht will ich auch in Poing!

40 000 Besucher, 400 Aussteller, 4 PC-Player-Redakteure: Unser spielerisches Quartett stürzte sich ins Getümmel der Fachmesse »E3«, um in der US-Metropole Atlanta die Flut an Software-Neuankündigungen zu sichten.

Durchgeschwitzt und fern der Heimat: Allen überbuchten Delta-Maschinen zum Trotz kehrte unser kleines Reisegrüppchen vollzählig aus Atlanta zurück. Kein PC-Player-Redakteur versackte im Nachtleben der schwülen amerikanischen Südstaaten-Metropole: Nach einem Messetag auf der »E3« war als einzige abendliche Vergnügung noch gruppendynamisches Pressemappen-Aussortieren im Hotelzimmer gestattet.

Hinter dem Kürzel E3 verbirgt sich die Bezeichnung »Electronic Entertainment Expo« – das wichtigste Messeereignis im ganzen Spielejahr. Der Unterhaltungswert von Ausstellungen wie CeBIT oder Comdex ist ein Klacks gegen das hochkonzentrierte E3-Spieleaufgebot.

Wir wird man der Flut von über 300 Messeneuheiten Herr? Indem man zwar alle Titel in eine Übersichtstabelle packt, aber bei Berichten und Bildern eine Vorauswahl trifft. Die Masse war nach diesem ersten Filtergang immer noch so gewaltig, daß eine einfache alphabetische Sortierung zu unübersichtlichen Auswüchsen geführt hätte. Ergo teilten wir die Berichterstattung in sechs Sub-Artikel auf, die den wichtigsten Genres gewidmet sind.

Seite 40 – 48: Actionspiele

Im Monat 1 nach Unreal wird weiter scharf geschossen. Action kann auch herzig sein: 3D-Jump-and-runs wie Rayman 2 setzen auf die Devise »Knuddeln statt Killen«.

Seite 52 – 56: Action-Adventures

Indiana Jones greift wieder zur Peitsche – kann er Tomb Raider 3 die Show stehlen?

Seite 58 – 64: Adventures & Rollenspiele

Weniger Adventures, mehr Rollenspiele. Doch Puzzle-knacker sollen nicht traurig sein; die relativ wenigen Neuheiten wie Grim Fandango oder Gabriel Knight 3 sehen um so besser aus.

Seite 66 – 68: Simulationen

Weg mit den Jets: Nachdem sich letztes Jahr die Bemühungen der Simulations-Programmierer auf F-18 & Co. konzentrierten, gibt es in Zukunft mehr Propeller-Vielfalt. Mehrere neue Flugsimulationen widmen sich Luftschlachten während des Zweiten Weltkriegs.

Seite 72 – 76: Sport- & Rennspiele

Mächtig aufgedreht wird im Motorrad-Lager, wo zahlreiche neue Simulationen anstehen. Die Sportler bekommen neben ihren jährlichen Updates der gängigen Football/Eishockey/ Basketball-Serien auch was auf die Nase: EA Sports wagt sich mit Knockout Kings erstmals in den Boxring.

Seite 78 – 90: Strategiespiele

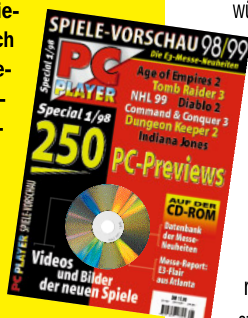
Alle Spielarten dieses Genres wachsen und gedeihen: Echtzeit, Runden, Aufbau, Taktik, Wirtschaft – am besten von jedem etwas. Kein anderer Spieletyp hat so viele potentielle Knaller auf Lager wie die gute alte Strategie.

Seite 92 – 93: Die Tabellen-Übersicht

Wieviele Spiele passen in eine doppelseitige Tabelle? Verflixt viele. Über 300 Neuheiten finden Sie in dieser Übersicht – komplett mit Genre, Hersteller und mutmaßlichem Erscheinungstermin. **(hl)**

Pssst … noch mehr E3!

38 Seiten sind Ihnen nicht genug? Dann sollten Sie zum Kiosk Ihres Vertrauens galoppieren und diskret nach dem PC-Player-Special »Spiele-Vorschau 98/99« fragen. Dieses Sonderheft dreht sich einzig und allein um die Neuheiten von der E3-Messe – und das mit unerreichter Ausführlichkeit. Rund 100 Heftseiten sind mit Berichten und Bildern vollgepackt. Auf der beiliegenden CD-ROM finden Sie eine Datenbank der E3-Highlights; komplett mit zusätzlichen Bildern und zahlreichen Videoclips.



PC Players Trend-o-meter

Was ist in, was ist out? Impressionen und Analysen von der E3, subjektiv zusammengefaßt von unseren Redakteuren Roland Austinat, Manfred Duy, Heinrich Lenhardt und Martin Schnelle.

3D-Beschleuniger

Man spielt nicht mehr ohne. Immer mehr Neuheiten verlangen zwingend eine 3D-Karte. Direct3D wird meist gerne unterstützt, aber 3Dfx erfreut sich anhaltender Sonderbehandlung: Viele Spiele nutzen die Power der Voodoo-2-Generation für höhere Auflösungen.

Echtzeit-Taktik

Kleine Elitetrupps sind voll im Kommen. Commandos und MechCommander haben das »Masse statt Klasse«-Prinzip vorgemacht, viele weitere werden folgen. Leidtragender dieses Trends: die gute alte …

Action-Adventures

Addieren Sie noch ein paar Rollenspiel-Elemente dazu sowie 3D-Außenansicht-Grafik à la Tomb Raider, und schon haben Sie das universelle Mischmasch-Genre. Eine Menge Spiele im nächsten Herbst wird jedenfalls nach dieser »Wir machen's jedem recht«-Rezeptur gestrickt sein.

Der Babe-Faktor

Lara Croft Version 3.0 geht knapp vor Drakan-Rynn und Space Bunny Allison als virtuelles E3-Superdarling ins Ziel. Besorgte Mütter wundern sich: Warum ziehen sich die Mädels nix ordentliches an, wenn sie in eisigen Höhlen kraxeln und kämpfen? Der Macker-Sonderpreis geht auch dieses Jahr an Duke Nukem.

Echtzeit-Strategie

Die Zeit der Massenattacken geht zu Ende: 100 Panzer bauen und damit den Gegner überrollen befriedigt nicht mehr so sehr wie letztes Jahr.

DVD

Es wird langsam was: Immer mehr Softwarefirmen haben DVD-Umsetzungen bewährter Titel auf Lager. Aber das alles überragende Killerspiel speziell für DVD blieb uns die Messe schuldig. Langfristig ist der Siegeszug von DVD kaum gefährdet, da die Laufwerke mittlerweile nicht viel teurer sind als CD-ROMs.

Grafik-Adventures

Wenn es LucasArts' herrliches Grim Fandango nicht gäbe, müßten traditionelle Abenteurer ihren PC auf den Sperrmüll befördern. Die Flut an Action-Adventures und 3D-Orgien bremst die Entwicklung konventioneller Point-and-click-Puzzleien aus.

Innovationen

Auf der Messe häufig gehörter Kommentar über Peter Molyneux' neues, ehrgeiziges Projekt Black & White: »Könnte ein super Spiel werden, aber vielleicht für die breite Masse zu abgehoben«. Oha! Doch angesichts von innovativen, aber kommerziell mäßig erfolgreichen Kritikerlieblingen wie Activisons Battlezone darf sich niemand wundern, wenn die Profit-orientere Softwareindustrie primär auf Fortsetzungen und Bestseller-Recycling setzt.

ACTIONSPIELE

Die Beschleuniger-Revolution fand in der Messehalle statt: Keine andere Spielegattung profitierte auf der E3 derart von der Grafik-Power der 3D-Chips wie das Actiongenre.

Künftig wird kaum noch ein Actionspiel auf Unterstützung von 3Dfx & Co. verzichten. Kein Wunder, kommen doch die damit möglichen, kaleidoskopartigen Farbspiele gerade bei Explosionen und Lichteffekten besonders gut zur Geltung. Zudem hängt das Wohl und Wehe einer jeglichen Ballerei nicht zuletzt davon ab, wie schnell der Grafik-Aufbau erfolgt. Dank Voodoo 2 sind jetzt auch hohe Auflösungen ab 800 mal 600 Bildpunkten kein Problem mehr.

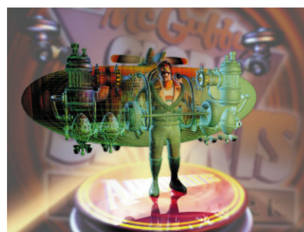
Die vielleicht interessanteste Neuerung besteht in der Tatsache, daß sich die einst vornehmlich auf enge Kerkergänge abonnierten 3D-Shooter nun auch ans Tageslicht wagen. Egal, ob es sich um »Prax Wars«, »Descent 3« oder »Amen: The Awakening« handelt - überall werden Sie sich frei beweglich auch an der Oberfläche tummeln, um dort Heerscharen von Feinden plattzumachen.

Das Genre selbst läßt sich am einfachsten nach den verwendeten Fortbewegungsmitteln unterteilen. Auf Schusters Rappen und damit meist auch in unterirdischen Verliesen unterwegs sind Sie bei 3D-Metzeleien wie »Heretic 2« sowie »Half-Life«. Zusätzliche Rumlauf-und-Baller-Sequenzen befördern die PS-Schießerei »Interstate 82« endgültig vom Rennspiel- ins Actiongenre, während »Descent 3« Flugunterricht erteilt. Auch zartere Gemüter werden bedient: UBI-Soft verlegt sein herziges Jump-and-run »Rayman 2« in bunte 3D-Gefilde; eine Beschleunigerkarte ist da Pflicht. (md)

Actionspiele: Die Hoffnungsträger

1. Descent 3
2. Half-Life
3. Interstate 82
4. Messiah
5. Prax Wars

AIRONAUTS



Rehabilitation einmal anders: Bei dem futuristischen Arcade-Shooter Aironauts duellieren sich Gefangene innerhalb einer Fernseh-Show. Hierfür wird ein ganzes Arsenal schwerbewaffneter Flugapparate bereitgestellt. Als Lohn der Fron winkt die vorzeitige Haftentlassung. Voraussetzung ist allerdings, daß Sie in den Turnieren nicht nur überleben, sondern auch möglichst spektakuläre Stunts hinlegen, um das Publikum zu begeistern.

- **Hersteller: Infogrames**
- **Termin: 4. Quartal 98**

ALIENS VS. PREDATOR

Fox Interactives 3D-Shooter basiert auf den Filmen Aliens und Predator. Je nachdem, ob Sie eins der beiden Ungetüme oder einen harten Colonial Marine wählen, ändert sich der Levelaufbau teilweise drastisch. Als Alien dürfen Sie beispielsweise an Wänden und Decken entlanglaufen, anderen Mitwirkenden einen Batzen Säure ins Gesicht spucken und sie mit dem Schwanz zu Boden fegen.

- **Hersteller: Fox Interactive**
- **Termin: 4. Quartal 98**



BABYLON 5

Babylon 5 Space Combat Game ist nur der Arbeitstitel dieser actionreichen SF-Simulation. Sie nehmen Platz in den aus der gleichnamigen TV-Serie bekannten Raumschiffen, um den teuflischen Schatten endgültig heimzuleuchten. Die Mixtur aus Story-Zwischensequenzen auf der Raumstation Babylon 5 und tödlichen Duellen im Weltall erinnert an Wing Commander. Den Babyloniern wird auch eine kooperative Mehrspieler-Option geboten, darüber hinaus kommandieren Sie in einem strategischen Teil ganze Flotten herum. Für die Präsentation zeichnet übrigens das bereits bei der Fernsehserie erprobte Spezialeffekte-Team verantwortlich.

- **Hersteller: Sierra**
- **Termin: 1. Quartal 99**



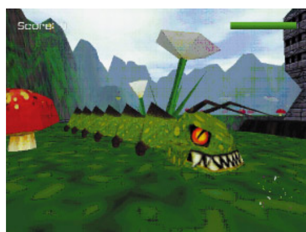
CARMAGEDDON 2

Mit dem markigen Untertitel »Carpocalypse Now« erscheint die Fortsetzung des umstrittenen Anarcho-Rennspiels. Die neue Grafik-Engine zaubert drollige Effekte auf den Monitor: Wird Ihr Wagen von einem anderen getroffen, können Türen oder die Motorhaube in hohem Bogen auf den Asphalt sausen und dort fröhlich funkensprühend weiterrutschen. Sie dürfen zum Ausgleich Ihre Gegner so hart anfahren, daß Motor oder Fahrer ebenfalls durch die Luft segeln. Sämtliche Fußgänger bestehen jetzt aus Polygonen und können diese Stück für Stück verlieren – mal sehen, wie das in der zu entschärfenden deutschen Version geregelt wird ...



- **Hersteller: SCI**
- **Termin: 4. Quartal 98**

CENTIPEDE



Rennen, Jungs! Ataris langlebiger Tausendfüßler findet bei Hasbro ein neues Zuhause und macht sechs frische, weiträumige 3D-Welten unsicher. Sie müssen mit einer Giftkanone dem gefräßigen Insekt ein Ende machen, bevor es Ihnen Ihr Leben aus der Hand frißt. Natürlich darf für alle Oldie-Fans eine Variante des klassischen Spielautomaten ohne modernen 3D-Schnickschnack nicht fehlen – wir wünschen frohes Exterminieren!

- **Hersteller: Hasbro Interactive**
- **Termin: 4. Quartal 98**

DARK VENGEANCE

Die bösen Elfen mucken auf: In einer Mischung aus Shooter und Action-Adventure steigen Sie als einer von drei wackeren Helden hinab in den Untergrund einer Fantasy-Welt, um es den Unruhestiftern ein für allemal zu zeigen. 18 Welten, 25 Waffen und eine schon jetzt ziemlich gut aussehende Grafik-Engine (3D-Karten werden natürlich unterstützt) könnten einen weiteren Konkurrenten für »uns Lara« ans Tageslicht bringen.

- **Hersteller: GT Interactive**
- **Termin: 4. Quartal 98**



DAIKATANA

Auf der Jagd nach dem mächtigen Schwert Daikatana kämpfen Sie sich durch vier verschiedene Zeitalter von der Antike bis ins 24. Jahrhundert. Die diversen Angriffsarten des Schwertes mitgerechnet, stehen Ihnen dabei 32 Waffen zur Verfügung, um letztendlich den Oberbösewicht Mishima zu vernichten. 64 unterschiedliche Monstertypen, darunter einige fette Endgegner, halten sich in den einzelnen Levels auf. Unterstützt werden Sie von den Co-Helden Mikiko und Superfly Johns. Optisch werden dabei alle Raffinessen geboten, welche die hier benutzte Grafik-Engine des jüngsten, indizierten 3D-Shooters von id zu erzeugen vermag.





- **Hersteller: Eidos**
- **Termin: 3. Quartal 98**

DELTA FORCE

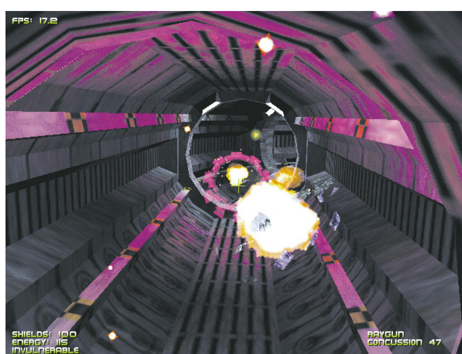


Trotz der ersten 3D-Kartentitel in seinem E3-Lineup wird NovaLogic der Voxel-Grafik-Engine nicht untreu. Das Genre ist allerdings neu, denn Delta Force ist ein taktisch orientiertes Actionspiel, SpecOps nicht unähnlich. Als Kommandant einer Spezialtruppe befehligen Sie bis zu vier Mannen durch das Voxel-Gelände, die rund 40 Missionen bestehen müssen. Dazu rüsten Sie diese mit Maschinenpistolen, Sprengsätzen und Scharfschützengewehren aus. Per Sniper-Modus zoomen Sie weiter entfernte Ziele an, wobei die Grafik-Engine 32-Bit-Farbtiefe und Auflösungen bis zu 1024 mal 768 Pixel zuläßt. Was für ein PC dafür erforderlich ist, wissen wir jedoch noch nicht.



▮ Hersteller: Novalogic
▮ Termin: 4. Quartal 98

DESCENT 3



Gute Nachrichten für alle, denen Forsaken einen Tick zu linear und einfach war: Der dritte Teil der Descent-Serie steht kurz vor der Fertigstellung. Zum ersten Mal dürfen Sie mit Ihrem Raumschiff die unterirdischen Minen verlassen und an die planetare Oberfläche fliegen. Planet? Minen? Selbstverständlich wird zwischen den Missionen auch die Story der beiden Vorgänger weitererzählt. Ölen Sie schon mal Ihren Joystick: Drei neue Raumschiffe, knapp ein Dutzend neue Waffen und jede Menge hinterlistige Roboter warten in verzwickten dreidimensionalen Leveln auf Sie.



▮ Hersteller: Interplay
▮ Termin: 3. Quartal 98

DUKE NUKEM FOREVER

Neues Spiel, alter Held: Der rauhbeinige Duke muß einmal mehr die Menschheit vor außerirdischen Attacken retten. Natürlich finden diese in den USA statt, genauer in deren Südwesten. Arizona und Nevada sind ja durch die vielen angeblichen UFO-Abstürze bestens auf Marsmännchen vorbereitet, und in Las Vegas fällt ein schräger Typ mehr oder weniger überhaupt nicht auf. Dort spielt nämlich ein Großteil der Duke'schen Abenteuer: in verkommenen Bars und heruntergewirtschafteten Casinos.

Das 3D-Realms-Team lizenzierte die Grafik-Engine von id Softwares aktuellem Shooter. Doch Dukes Grafik wird für mehr Beben als dieser Konkurrent sorgen: sie ist längst nicht so düster-eintönig und enthält viel mehr kleine Gags. Wilde Fahrten auf der Ladefläche eines Lkw, der von zahlreichen Hubschraubern verfolgt wird (die natürlich abgeschossen werden müssen), felsige, unbeleuchtete Schluchten und verlassene Goldminen sind nur drei der sehr abwechslungsreichen Situationen.



Spielerisch soll ebenfalls mehr geboten werden: Die Zeit, die für die Programmierung der Grafik-Routinen gespart wurde, kommt dem Level-Design und Duke himself zugute – jede Menge Sprüche wie das legendäre »Come get some!« sollen wieder mit von der Partie sein. Ob es für einen Thronwechsel im Genre reicht, wird sich zeigen, denn die Engine von Branchenprimus Unreal ist inzwischen einen Schritt weiter. Das wird aber die Fans nicht abhalten, dem in den USA auch als Action-Figur erhältlichen Duke die Treue zu halten.



▮ Hersteller: GT Interactive
▮ Termin: 4. Quartal 98

EXPENDABLE



Die Schöpfer der Edel-Schießbude Incoming setzen bei allen neuen Spielen ausschließlich auf 3D-Karten. Bei Expendable steuern Sie bei 3D-Draufsicht ein Team von zwei oder mehr Space Marines, die sich gegen wahre Heerscharen von bösartigen Aliens wehren müssen. Nachdem Sie die Erde von dem Gesindel gesäubert haben, nehmen Sie sich dessen Heimatwelt vor.

▮ **Hersteller: Rage Software**
▮ **Termin: 4. Quartal 98**

GIANTS

Der neueste Titel der MDK-Macher spielt auf 40 exotischen Inseln, und Ihnen obliegt die Aufgabe, als eine von drei Rassen die Herrschaft über dieses Eiland zu erringen. Jede Rasse besitzt spezielle Stärken und Schwächen; allen gemeinsam aber ist die bizarre Gabe, sich in bis zu sieben Teilwesen aufsplitten zu können. Wie schon bei MDK darf auch hier geschossen werden: Mensch und Tier fliegen nach einem Treffer wild durch die Lüfte.

▮ **Hersteller: Interplay**
▮ **Termin: 4. Quartal 98**



GLOVER



Als guter Handschuh müssen Sie in einer Croc und Gex 3D nicht unähnlichen 3D-Welt sieben Kristallkugeln aufspüren. Nur so können Sie Ihren bösen Gegenspieler zurück zum alten Zauberer bugsieren. Witzige Idee: Zwischendrin sollten Sie herumliegende Bälle mitnehmen, vor sich her rollen, werfen oder dribbeln, denn nur mit deren Hilfe lassen sich einige Puzzles überwinden.

▮ **Hersteller: Hasbro Interactive**
▮ **Termin: 4. Quartal 98**

HEAVY GEAR 2

Im neuen optischen Gewand (siehe auch Interstate '82) stapfen die Gears 1998 über Ihren Bildschirm. Diesmal arbeiten Nord- und Südstaaten zusammen und landen auf einem Nachbarplaneten, wo böse Aliens hausen. Das Terrain wurde verbessert und versetzt Sie in unterschiedliche Gegenden wie Steppe, Wald und Wüste. Ihre Kampfkolosse lassen sich nun auch mit Energiewaffen ausrüsten.

▮ **Hersteller: Activision**
▮ **Termin: 4. Quartal 98**



HALF-LIFE



Nach einem mißglückten Experiment öffnet sich bei diesem 3D-Shooter ein Raum-Zeit-Portal in ein Parallel-Universum, das von bösartigen Kreaturen bevölkert wird. Damit diese nicht die Erde überfallen, weist der Spieler die Aliens und das sich sofort einmischende FBI unter zunehmendem Zeitdruck in die Schranken. Logistische Unterstützung erhalten Sie durch ein reichhaltiges Arsenal an Laserknarren. Das Gemetzel wird in eine für Genre-Verhältnisse ungemein stimmige Begleitgeschichte eingebettet. Im Mehrspieler-Betrieb dürfen bis zu 32 verbündete oder verfeindete Humanoide mitmischen, eine 3Dfx-Unterstützung sowie ein Level-Editor werden ebenfalls mit an Bord sein.

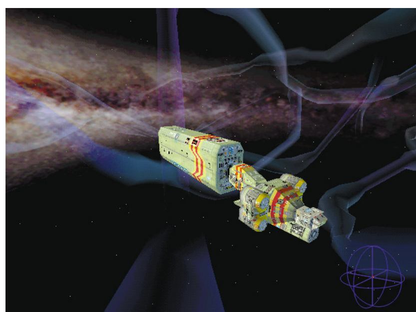


▮ **Hersteller: Sierra**
▮ **Termin: 3. Quartal 98**

HOMEWORLD



Homeworld verschmelzt auf bisher nie gekannte Weise Elemente von Echtzeit-Strategiespielen mit einer SF-Simulation. Im Zenit des 3Dfx-unterstützten Geschehens stehen gerenderte Raumschiffe, denen Sie per Editor einen individuellen Farbanstrich verpassen. Damit kämpfen Sie – rein äußerlich ähnlich wie bei Wing Commander - im Weltall gegen ruchlose Feinde. Allerdings erfolgt die Steuerung der gerenderten Schaluppen im Stil der besagten Strategiespiele: Das galaktische 3D-Terrain läßt sich in sämtliche Richtungen drehen und zoomen, so daß Sie wahlweise das gesamte Universum oder jede einzelne Schiffsschraube im Visier haben. Per Maus rahmen Sie beliebig viele Schiffe ein, um diese im Point & Click-Verfahren auf den Feind zu hetzen. Schön anzuschauen sind insbesondere die Formationen, welche die Flotten vor, während und nach der Schlacht einnehmen. Besondere Mühe gab man sich mit der Akustik, neben der symphonischen Begleitmusik werden mehr als 5000 gesprochene Textzeilen das Geschehen kommentieren.



Umrahmt wird das Ganze von einer epischen Hintergrundgeschichte. Die berichtet von einem Planeten, dessen Bewohner auf einen Eisplaneten verbannt wurden. Ergo faßt die Regierung den Beschluß, die Bevölkerung in ein riesiges Mutterschiff zu verfrachten und damit nach einer neuen Heimstatt zu suchen. Dies wiederum ruft einen ganzen Schwung feindlich gesonnener Aliens auf den Plan. Zusätzlich zu dieser für Solisten geeigneten Kampagne wird es einen Mehrspielermodus geben. So werden im Gratisspieledienst WON.net von Cendant Software bis zu acht Spieler gegeneinander antreten.



▮ Hersteller: Sierra

▮ Termin: 4. Quartal 98

HERETIC 2

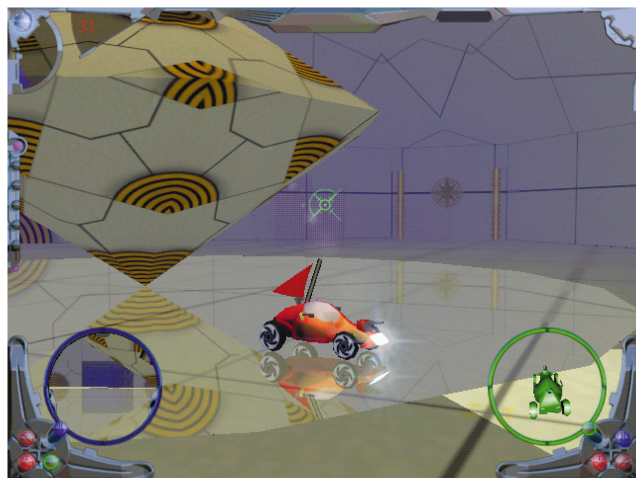
In der Rolle von Carvus müssen Sie die Bevölkerung eines ganzen Kontinents vor einer »zauberhaften« Seuche retten, die der Bösewicht D'sparil auf die Menschheit losläßt. Acht Offensivwaffen wie magische Bögen und mehrere Zaubersprüche, etwa die »Sphere of Annihilation« oder Feuerbälle, erleichtern es Ihnen ungemein, Ihre Ziele zu erreichen. Die Entwickler von Raven Software schicken Sie dabei durch Sümpfe, Canyons und einige Städte, die aus der dritten-Person-Perspektive zu sehen sind. Optisch dürfen Sie mit Voodoo-2-Support und sehr hohen Auflösungen rechnen.

▮ Hersteller: Activison

▮ Termin: 4. Quartal 98



INERTIA



Inertia ist zugleich ein niedlicher 3D-Shooter und eine Rennsimulation der etwas anderen Art. Der Fuhrpark umfaßt insgesamt 20 ulkige Fahrzeuge. Eines davon rüsten Sie höchstselbst mit Nützlichkeiten wie einem Motor, Bleispritzen, Raketen und sonstigem High-Tech-Schnickschnack aus. Danach dürfen Sie (vorzugsweise mit einem Force-Feedback-Joystick) in den vertikal scrollenden 3D-Welten herumdüsen, um sich dort mit den übrigen Verkehrsteilnehmern anzulegen.

▮ Hersteller: Microsoft

▮ Termin: 1. Quartal 99

INTERSTATE 82



Der Interstate '76-Nachfolger entführt Sie aus den geschmacklichen Verirrungen der 70er in das Jahrzehnt der Miami-Vice-Generation. Entsprechende Fahrzeuge stehen in Ihrem Fuhrpark, zum Beispiel der DeLorean DMC (auch aus »Zurück in die Zukunft« bekannt) oder der Lamborghini Countach. Bewaffnen können Sie Ihre automobilen Schätze mit Harpunen, Säurewerfern und sogar satellitenbasierten SDI-Laserkanonen – wir erinnern uns an die Ära Reagan. Zudem wird das Spiel selbst erweitert: Sie steigen nun aus dem Auto und kämpfen mit der Pistole in bester 3D-Shooter-Manier gegen die Übeltäter, um zum Beispiel ein sehr begehrtes Fahrzeug zu entwenden.



Die Bösewichte haben sich in der streng geheimen »Area 49« verschanzt und bedrohen von dort aus die Regierung. In über 25 Missionen müssen Sie sie von dieser Schandtat abhalten. So nehmen Sie es etwa mit Biker-Gangs auf, die in Einkaufszentren und anderen Lokalitäten lauern. Parkhäuser implementierten die Designer ebenfalls. Ein großer Teil der Innenstadt von Las Vegas wurde im Detail samt Geschäften und Spielhöllen nachgebildet, und zwar mittels der neuen, auch in Heavy Gear 2 benutzten Grafik-Engine »Dark Side«, die ausschließlich mit 3D-Beschleunigerkarten läuft. Der Stil wurde den 80ern angepaßt, wodurch unsere Hauptdarsteller jetzt pastellfarbene Anzüge tragen und den Klängen von New-Wave-Musik lauschen.



▮ Hersteller: Activision
▮ Termin: 4. Quartal 98

KLINGON HONOR GUARD



Dem im Star Trek-Universum angesiedelten 3D-Shooter wurde mit der Unreal-Grafikengine Leben eingehaucht. Als klingonischer Soldat durcheilen Sie insgesamt 20 auf sieben 3D-Welten verstreute Level. Unter den in über 20 Sorten vorhandenen Feinden befinden sich alte Bekannte wie etwa Andorianer oder Nausicaaner. Sie dagegen schwingen nicht nur die üblichen Laserknarren, sondern auch das traditionelle Klingonen- Schwert.

▮ Hersteller: Microprose
▮ Termin: 3. Quartal 98

LANDER

Erinnern Sie sich noch an Spiele wie Thrust oder Oids? Bei diesen Heimcomputer-Klassikern mußte man sein Raumschiff ganz sachte mit der sensiblen Schub-Steuerung durch vertrackte Level dirigieren. Psygnosis reaktiviert diese Kontrollidee für Lander, versetzt das Geschehen in üppige 3D-Level und fügt noch ein bißchen Geballer dazu. Eine spezielle DVD-Version soll mit MPEG-2-Videos und Dolby-Digital-Sound protzen.

▮ Hersteller: Psygnosis
▮ Termin: 4. Quartal 98



LODE RUNNER 2



Er rennt immerhin schon seit 15 Jahren: Der Lode Runner muß in der neuesten Inkarnation in über 75 dreidimensionalen Welten nach den Reichtümern des bösen Bungeling-Imperiums suchen und seine Häscher in eigens gegrabene Gruben locken. Damit der Spielwitz dabei nicht auf der Strecke bleibt, konsultierten die Entwickler Doug Smith, den Erfinder des Ur-Runners.

▮ **Hersteller: GT Interactive**
▮ **Termin: 3. Quartal 98**

MECH-WARRIOR 3

Mit ihrem ersten Mech-Titel schickt Sie MicroProse wie der voherige Lizenzhalter Activision in den Kampf gegen die Clans. Ihre Kampfkolosse lassen sich mit bis zu 10 verschiedenen Waffen wie PPKs oder Kurzsterckenraketen ausrüsten. Die Programmierer bauen Gewässer ein, die Ihren Roboter abkühlen und so schnellere Schußfolgen ermöglichen.

▮ **Hersteller: Microprose**
▮ **Termin: 2. Quartal 99**



PRAX WARS



Das erste Spiel des Programmierteams Rebel Roat Rocker wird freudig von Electronic Arts veröffentlicht. Kein Wunder; schließlich sind die Prax-Wars-Macher keine Greenhorns, sondern gestandene 3D-Realms-Veteranen mit Duke-Vergangenheit. Für ihren neuen Shooter lizenzieren sie keine gängige 3D-Engine; hier wird in Handarbeit mit Java programmiert. Die Polygon-Anzahl eines Objekts vergrößert sich automatisch, wenn man sich ihm nähert. Mit solchen Tricks wollen die Programmierer einen optimalen Kompromiß zwischen Detailfülle und Tempo erreichen. Auch spielerisch werden einige Neuerungen versprochen: So ist Ihr Held zusammen mit einem Team unterwegs und springt auch mal in den Kampfanzug oder Jeep.

▮ **Hersteller: Electronic Arts**
▮ **Termin: 1. Quartal 99**

MESSIAH



Shiny konzentriert sich voll und ganz auf den rechtzeitigen Release von Messiah. Der kleine Engel fliegt weiter nach Plan: Auf der E3 präsentierte Firmenchef Dave Perry stolz, wie er einem anderen Charakter in den Rücken fährt, diesen übernimmt und nach dessen Tod wieder davonsegelt.

▮ **Hersteller: Shiny Entertainment**
▮ **Termin: 4. Quartal 98**

PREY

3D Realms schreibt für Prey eine 3D-Engine, die vierdimensionale Level erzeugt – zu den Nebenwirkungen befragen Sie Albert Einstein oder Ihren Physiklehrer. Zur Story: Talon Brave, der Apache unter den Automechanikern, wird von Aliens entführt. Aus Dankbarkeit kämpft er nun gegen deren Feinde, wozu er allerlei Waffen in die Hand bekommt – Ihre beste wird eine 3D-Karte sein, ohne die das Spiel nicht läuft.

▮ **Hersteller: GT Interactive**
▮ **Termin: 1. Quartal 99**



RAYMAN 2



Wie so viele seiner Hüpf-und-Spring-Kollegen verschlägt es nun auch Rayman in die dritte Dimension. Drei Welten mit insgesamt zehn Leveln entwarfen die Programmierer – Geheimareale nicht mitgerechnet. Rayman steht diesmal einer großen Bedrohung gegenüber: Außerirdische Unholde haben alle Lebewesen auf der Erde in einen intergalaktischen Zoo verfrachtet. Um sie daraus wieder zu befreien, muß er heroisch laufen, springen, klettern und schwimmen. Gegner kann er zudem durch das Werfen seiner magischen Faust aufhalten. Dazu besteht er Rennen gegen die Zeit. Einen großen, starken Freund hat unser arm- und beinloser Held ebenfalls: Dieser wird allerdings bisweilen per Fernsteuerung von den Bösewichtern kontrolliert. Eine 3D- oder AGP-Grafikkarte sollte in jedem Fall in Ihrem Rechner werkeln, Voodoo 2-Chipsätze werden ebenfalls unterstützt.

▮ **Hersteller: Ubi-Soft**
▮ **Termin: 4. Quartal 98**

REQUIEM: WRATH OF THE FALLEN



Den ewigen Kampf zwischen Gut und Böse haben sich die Programmierer von Cyclone Studios als Hintergrund für ihren Ego-Shooter ausgesucht. Als Engel des Himmels betreten Sie die Erde, um Ihre rebellisch gewordenen Kollegen aus der Hölle in selbige zurückzuschicken. Außer den üblichen Waffen, wie automatischen Gewehren und Raketenwerfern, stehen Ihnen eine Reihe himmlischer Kräfte zur Verfügung. Damit können Sie beispielsweise jemanden per Gedankenkontrolle übernehmen oder zur Salzsäule erstarren lassen.



▮ **Hersteller: 3DO**
▮ **Termin: 1. Quartal 99**

RETURN FIRE 2

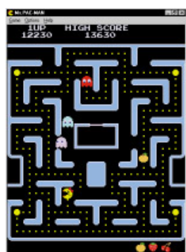


Programmierer Philip Blood von Prolific nahm es auf der E3 mit allen Piloten, Panzerfahrern und Infanteristen auf, die ihn bei seinem Spiel herausfordern wollten. Die Flaggenjagd zu Lande, zu Wasser und in der Luft nähert sich mit Riesenschritten der Fertigstellung. Auch der Splitscreen-Modus für vier Mitspieler taugt: dank 3D-Karte sind noch immer alle wichtigen Details erkennbar.

▮ **Hersteller: MGM Interactive**
▮ **Termin: 3. Quartal 98**

REVENGE OF ARCADE

Revenge of Arcade enthält fünf PC-Konvertierungen alter Spielhallenklassiker aus den frühen 80er Jahren. Sowohl Ms. Pacman, als auch Xevious, Rally-X, Mappy und Motos wurden originalgetreu umgesetzt. Dies heißt, daß neben der leicht dadaistischen Grafik auch schrille Piepstöne aus den Lautsprechern schallen werden. Neu implementiert wurden kleinere Mogeleien wie etwa unendlich viele Bildschirmleben.



▮ **Hersteller: Microsoft**
▮ **Termin: 3. Quartal 98**

ROGUE SQUADRON



Was spontan an die actionlastigen Flieger-Level von Shadows of the Empire erinnert, wird in der Tat vom gleichen Programmierteam gestrickt: Factor 5 aus Köln, die sich in der Nähe des LucasArts-Hauptquartiers bei San Rafael niedergelassen haben, stecken hinter dem rasanten Star-Wars-Spektakel. Als einer von zwölf Piloten müssen Sie etliche Planeten der Rebellen vor imperialen Übergriffen schützen.

Zu den Missionen gehört die Befreiung Gefangener, Eskorten, Dogfights, Aufklärungs- und Rettungsflüge. Wechselnde Kameraeinstellungen zeigen die Meere, Canyons, Wüsten und Vulkane, über die Sie hinwegbrausen.

▮ **Hersteller: LucasArts**
▮ **Termin: 3. Quartal 98**

STARCON



Wie schon Microprose mit der neuesten X-COM-Ausgabe führt auch Accolades Star Control-Reihe einen mächtigen Genre-Wechsel durch. Während die ersten drei Teile eine Mischung aus Strategie und Adventure waren, wird die Sterneneroberung erheblich actionlastiger ausfallen: Als Nachwuchspilot kämpfen Sie sich die Rangleiter empor und begegnen wieder zahlreichen seltsamen Alienrassen. Wing Commander läßt grüßen.

- **Hersteller: Accolade**
- **Termin: 1. Quartal 99**

STARSHIP TROOPERS



Das Action-spektakel basiert auf dem gleichnamigen Kinofilm. Als schwerbewaffneter Söldner retten Sie die Menschheit vor der Invasion insektoider Außerirdischer. Erst nachdem Sie einer ganzen Reihe der riesigen Ameisen und Käfern den Garaus gemacht haben, erhalten Sie gesteigerte Kampfwerte sowie Unterstützung in Form weiterer Soldaten, denen Sie kurzerhand Befehle erteilen. Wenn es die Lage erfordert, übernehmen Sie einfach die Kontrolle sämtlicher Söldner. Neben der Kampagne kümmert sich ein Missions-Generator um neue Szenarien in beliebiger Zahl. Diese kommen dann auch im Mehrspieler-Betrieb mit maximal 25 menschlichen Kammerjägern zum Einsatz.

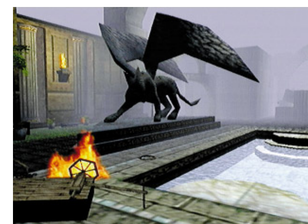


- **Hersteller: Microprose**
- **Termin: 4. Quartal 98**

TUROK 2

Das Programmierteam Iguana Entertainment läßt die Fans seines rustikalen Dino-Häschers Turok nicht versau-(ri)ern. Beim Sequel Seeds of Evil greift der große Jäger wieder tief ins Waffenarsenal. Mit dabei: neue Licht- und Partikeleffekte (sprich: nach dem Einschlag fliegen noch mehr Einzelteile durch die Gegend) und Multiplayer-Support für 16 Teilnehmer. Mehr zu dem 3D-Shooter ab Seite 36: Wir besuchten das Turok-Team vor Ort.

- **Hersteller: Acclaim**
- **Termin: 4. Quartal 98**



UPRISING 2



Das Sequel zum letztjährigen Strategie-Action-Mix Uprising soll noch diesen Herbst in die Geschäfte kommen. So delektieren Sie sich in über 25 Welten an Wettereffekten und Voodoo 2-Support, dazu absolvieren Sie mit Ihrem Panzer nun auch Nachtmissionen. Den Aliens machen Sie mit jeder Menge Waffen aller Art bis hin zur Atombombe das Leben schwer.



- **Hersteller: 3DO**
- **Termin: 3. Quartal 98**

URBAN ASSAULT

Urban Assault würzt Echtzeit-Hektik mit strategischen Einlagen. Sie lotsen 15 Panzer und Fluggeräte durch ein entzückendes 3Dfx-Terrain. Die Einheiten werden gruppenweise zusammengefaßt und umherdirigiert – oder Sie schwingen sich selbst in eines der Vehikel. In den Straßenschluchten warten die in 35facher Auswahl vorrätigen Feinde.

- **Hersteller: Microsoft**
- **Termin: 3. Quartal 98**



V2000



David Braben (Elite) zeichnet für das Design dieses Titels verantwortlich, der den alten Archimedes- und Atari-ST-Klassiker Virus in ein modernes Gewand steckt. Expansionssüchtige außerirdische Insekten landen auf der Erde und versuchen, sie zu unterwerfen. Also ziehen Sie mit Ihrem Gleiter los und retten die Bewohner in sechs Welten, die 36 Level umfassen. Power-ups versorgen Sie dabei mit besseren Waffen und Energie.

- **Hersteller: Grolier Interactive**
- **Termin: 3. Quartal 98**

X-COM: ALLIANCE

Der fünfte Teil der X-Com-Serie ist ein auf der Grafik-Engine von Unreal basierender 3D-Shooter. Sie kontrollieren einen vierköpfigen Söldnertrupp, der sich in 15 Einzelabschnitten durch Städte, Industrieanlagen und eine Raumstation ballert. Dank kleiner Übersichtsfenster lenken Sie stets nur einen der Söldner, während Sie die anderen im Auge behalten, um diese bei Bedarf zu übernehmen.

- **Hersteller: Microprose**
- **Termin: 2. Quartal 99**



ACTION-ADVENTURES

Lara Croft und die Folgen: Nahezu jeder große Hersteller hat für die kommenden Monate ein hübsches Action-Adventure in der Hinterhand.

Unser Schwerpunkt in der Ausgabe 6/98 bewies schon fast prophetische Fähigkeiten: Action-Adventures sind mächtig im Aufwind. Genre-Liebhaber stürzen sich wohl bevorzugt auf die Heldenprominenz wie »Tomb Raider 3« und »Indiana Jones and the Infernal Machine«. Letzteres Abenteuer um unseren Lieblings-Archäologen Indy war eine der echten Messe-Überraschungen. Daß diese auch noch vom erfolgsverwöhnten Publisher LucasArts kommt, läßt hoffen, daß uns nicht nur ein weiterer Ableger von »Großer Name, nichts dahinter« bevorsteht. Da will selbst ein Designer-Urgestein wie Jordan Mechner nicht zurückstehen, dessen »Prince of Persia 3D« satte neun Jahre nach dem ersten Teil der Serie erscheint. Interessant könnte auch »Outcast« von Infogrames werden, dessen Grafik auch ohne 3D-Beschleunigerkarte phantastisch aussieht.

Bei den Spielfiguren gibt es zwar eine gewisse Vielfalt (Regenwürmer, Archäologen etc.), aber im Kielwasser der Lara-Croft-Hysterie werden karg bekleidete Heldinnen eindeutig bevorzugt. Blondinenwitz Allison aus »Space Bunnies must die« und Schwertkriegerin Rynn aus »Drakan« führen die Legion der wehrhaften Damen an. (ra)

Action-Adventures: Die Hoffnungsträger

1. Indiana Jones and the Infernal Machine
2. Tomb Raider 3
3. Outcast
4. Oddworld: Abe's Exodus
5. Prince of Persia 3D

ANACHRONOX

Das mit vielen Rollenspiel-Elementen aufgemotzte 3D-Actionspiel Anachronox wird von Ion Storm entwickelt. Es schickt Sie nach der Wahl von drei der insgesamt sieben Charaktere auf eine Reise durch die Galaxie. Die in rund 150 Sorten vorrätigen Außerirdische machen dabei Bekanntschaft mit Ihrem reichhaltigen Waffenvorrat. In Kämpfen dürfen Sie jederzeit zwischen Ihren drei Recken wechseln.



- Hersteller: Eidos
- Termin: 1. Quartal 99

EARTHWORM JIM 3D

Das kann dem besten Wurm passieren: Eine Kuh saust auf seinen Hinterkopf und läßt ihn bewußtlos am Boden liegend zurück. Jetzt sind Sie gefordert: Durchforsten Sie sechs Gebiete von Earthworm Jims Gehirn und lernen Sie beispielsweise in der Angst-Zone die furchterregendsten Vorstellungen des Würmchens kennen – alles in einer schicken neuen 3D-Kulisse.

- Hersteller: Interplay
- Termin: 3. Quartal 98



DRAKAN



Angesichts der Menge der auf der E3 observierten dreidimensionalen Spieleheldinnen ist der Phantasien-Nachschub unserer Redakteure bis Weihnachten gesichert. Unter den Möchtegern-Lara-Crofts dieser Welt bleibt uns Drakan-Heldin Rynn nicht nur wegen ihres langen Schwerts und ihrer langen Beine in Erinnerung. Zunächst einmal spaziert die Amazone in schönster Action-Adventure-Manier durch eine 3D-Spielwelt und hantiert dabei mit rund 50 Waffen sowie Zaubersprüchen. Sobald die Dame ihren getreuen Drachen Arok sattelt, kommen rasante 3D-Gefechte dazu. Mit verschiedenen Drachenpuste-Attacken schaltet man flatternde Gegner aus oder greift gemütlich auf dem Land herumkreuchende Monster an – alles Gute kommt bekanntlich von oben.

- Hersteller: Psygnosis
- Termin: 1. Quartal 99

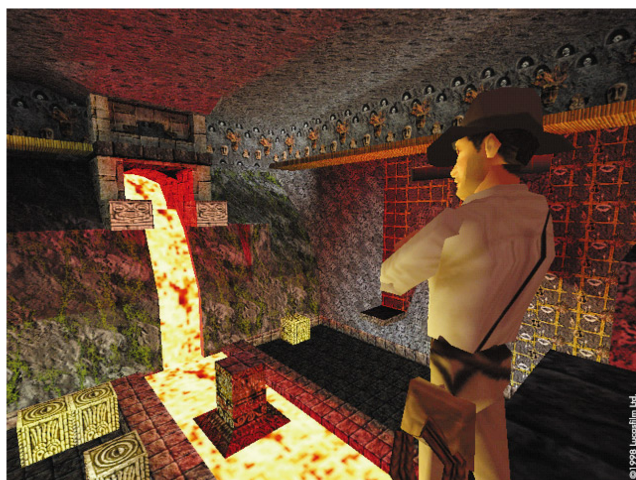
INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Eine der dünn gesäten Messeüberraschungen wurde am LucasArts-Stand präsentiert, firmentypisch weitab vom dröhnend lauten, grellbunten Messegetümmel. In einem kleinen Konferenzraum scharten sich diejenigen um einen PC, die das Glück hatten, einen der wenigen Vorführtermine zu ergattern. Und wer trieb dort mit Peitsche und Fedora-Hut sein Unwesen? Kein Geringerer als Indiana Jones, der zuletzt das Geheimnis der versunkenen Stadt Atlantis gelöst hatte. Die für manche vielleicht etwas gewöhnungsbedürftige Tatsache: Indiana Jones and the Infernal Machine ist kein reines Adventure mehr. Statt dessen reiht es sich in die Riege der Action-Adventures ein, man könnte es vielleicht am ehesten mit »Indy meets Jedi Knight« umschreiben.



Indy auf Action-Pfaden

Doch der Reihe nach: Wir schreiben das Jahr 1947. Der Zweite Weltkrieg ist vorbei, die Supermächte beginnen still und leise mit der Aufrüstung für den Kalten Krieg. Also sind nicht mehr die Nazis, sondern die Sowjets die Widersacher des braven amerikanischen Professors. Seine alte Freundin Sophia Hapgood, Indy-Fans noch aus den Geschehnissen um Atlantis in Erinnerung, bringt eines Tages beunruhigende Neuigkeiten. Angeblich suchen die Sowjets an der Stelle, an der die Babylonier seinerzeit den Turmbau zu Babel unternommen haben, nach einer uralten Maschine. Diese könnte ein Tor zwischen den Dimensionen öffnen und als tödliche Waffe eingesetzt werden. Glücklicherweise sind einige Einzelteile der Maschine über den ganzen Erdball verstreut, so daß die Gefahr noch gebannt werden könnte ...



Indy zögert nicht lange und macht sich auf, um dem sowjetischen Chefarchäologen Gennadi Volodnikov das Handwerk zu legen. Von den babylonischen Ruinen über das Tian-Shan-Gebirge in Kasachstan geht es zu den Aztekenpyramiden von Teotihaucan und zahlreichen weiteren Schauplätzen. Dort muß nicht nur gesprungen und gepeitscht werden: Es sollen etliche Puzzle- und Kampfsequenzen im fertigen Spiel landen. Denn, so Projektleiter Hal Barwood (schon bei Indy 4 federführend): »Wenn jemand ein Action-Held ist, dann Indiana Jones.« Dieser Held kann nicht nur rennen und springen, sondern auch schwimmen, kriechen, klettern, an Ranken umherschwingen und natürlich seine Peitsche knallen lassen. Dazu verstärken diverse Feuerwaffen wie Pistolen, Gewehre oder eine Bazooka seine Kampfkraft. Und dann wären da noch die Teile der Maschine, die alle magische Kräfte besitzen: Ohne diese kann Indy die Level nicht beenden. Daran hindern wollen ihn natürlich auch zahlreiche Soldaten, Kommunisten und sogar außerirdische Geschöpfe – für Spannung sollte gesorgt sein. Ohne 3D-Karte müssen Peitsche und Hut im Schrank bleiben. Dafür sind dank der polygonbasierten Grafik-Engine so abenteuerliche Aktionen wie eine Flußfahrt durch schäumende Stromschnellen, eine Off-road-Verfolgungsjagd per Jeep oder gar eine an den zweiten Kinofilm erinnernde Fahrt mit der Minenbahn möglich..





- **Hersteller: LucasArts**
- **Termin: 1. Quartal 99**



JURASSIC PARK: TRESPASSER



Im jüngsten Mitglied der »Lost world«-Lizenzfamilie landen Sie auf »Site B«, wo Sie sich alsbald mit einigen entlaufenen Dinosauriern herumärgern dürfen. Gottlob findet sich alsbald ein Arsenal von 23 Waffen ein, mit dem Sie das lästige Viechzeugs erledigen. Die Grafikengine macht schon in der Software-Variante einen sehr guten Eindruck, 3D-Karten werden auch unterstützt.

- **Hersteller: Dreamworks Interactive**
- **Termin: 3. Quartal 98**

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

Den kleinen Mudokaner Abe plagen große Sorgen: Seine Erzfeinde, die Glukkonen, verarbeiten in der SoulStorm-Brauerei die Knochen seiner Urahnen. Aber seine Mannen sind alles andere als pflegeleicht: sie prügeln sich, implodieren oder randalieren wütend herum. Abe muß also vorsichtig und einfühlsam mit seinen Stammesgenossen umgehen, denn ohne ihre Mithilfe kann er einige der Puzzles nicht lösen.

- **Hersteller: GT Interactive**
- **Termin: 4. Quartal 98**



O.D.T.



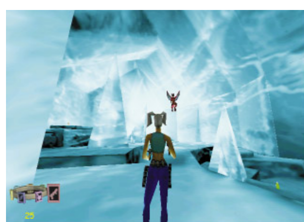
Vier Spielfiguren, acht Level, eine 3D-Engine: Das Kampf- und Magie-geladene O.D.T. bietet alle Zutaten eines trendigen Action-Adventures. Dank Talentpflege und Charakter-Ausbau ist sogar ein Hauch von Rollenspiel dabei. Das Szenario offeriert einen Eintopf aus Grusel, Mythologie und Jules-Verne-Extrakten. Die zahlreichen vertretenen Monstertypen sollen dank »künstlicher Dummheit« unterschiedlich agieren.

- **Hersteller: Psygnosis**
- **Termin: 4. Quartal 98**

SPACE BUNNIES MUST DIE

Schon seit geraumer Zeit geistert das abgedrehte Action-Adventure über die Messen. Auf der Suche nach ihrer von Weltraum-Hasen entführten Schwester schießt, springt und klettert Kellnerin Allison durch den Space Bunny Mountain. Animalisch: Tanzt Allison zu ein paar herumliegenden Country-CDs, sind die Hasen paralysiert und ein sicheres Ziel.

- **Hersteller: Ripcord Games**
- **Termin: 3. Quartal 98**

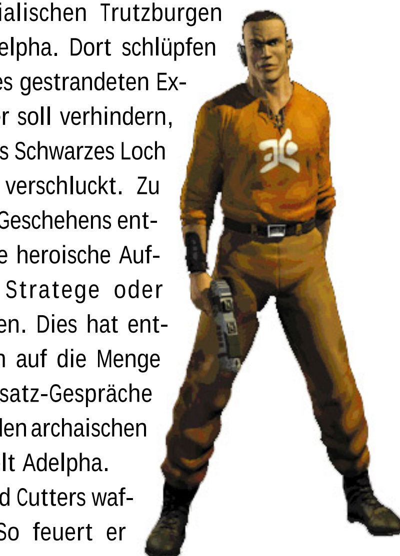


OUTCAST



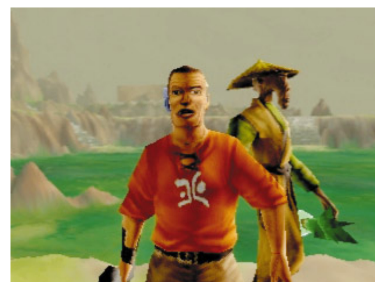
Das 3D-Action-Adventure Outcast muß sich zumindest optisch hinter der von Tomb Raider 3 angeführten Genre-Konkurrenz keinesfalls verstecken. Dies ist um so bemerkenswerter, als Outcast auf jegliche 3D-Grafikkarten-Unterstützung verzichtet.

Inhaltlich dreht sich alles um die mit Wüstengebieten, dörflichen Ansiedlungen und martialischen Trutzburgen garnierte Parallelwelt Adelpha. Dort schlüpfen Sie in den Kampfanzug des gestrandeten Ex-Söldners Cutter Slade. Der soll verhindern, daß ein sich ausbreitendes Schwarzes Loch das gesamte Universum verschluckt. Zu Beginn des nichtlinearen Geschehens entscheiden Sie, ob Sie diese heroische Aufgabe als Abenteurer, Stratege oder Actionheld angehen wollen. Dies hat entsprechende Auswirkungen auf die Menge der anfallenden Anklicksatz-Gespräche und der Schießereien mit den archaischen Bewohnern der Wüstenwelt Adelpha.



Besonders interessant sind Cutters waffentechnische Talente: So feuert er nicht nur mit seiner im Handgepäck lagernden Laserknarre, er kann sogar ein virtuelles Doppel von sich selbst erzeugen, welches dann beispielsweise einige Wachen ablenkt. Auch das Aufklauben und Verwenden von Gegenständen wie Sprengstoff oder einem Granatwerfer stellt für den schwimmfähigen Leistungssportler kein Problem dar. Weite Wege dagegen legt er am besten auf dem Rücken bizarrer Urwelt-Tiere zurück – vorausgesetzt, er hat sich zuvor mit dem Besitzer über den Preis geeinigt. Für die passende Akustik sorgt das Moskauer Symphonieorchester.

- **Hersteller: Infogrames**
- **Termin: 3. Quartal 98**



PRINCE OF PERSIA 3D

Altmeister Jordan Mechner ließ es sich nicht nehmen, seine neueste Schöpfung persönlich zu demonstrieren. Der Sprung in die dritte Dimension hat dem Prinz von Persien nicht geschadet: Fans der ersten beiden Teile werden sich sofort heimisch fühlen. Unser Held muß 15 recht exotische Welten durchqueren, bevor er seine Geliebte wieder in den starken Armen halten kann. Fiese Fallen, plausible Puzzles und garstige Gegner versperren ihm den Weg – wie gut, daß er auch diesmal sein Schwert zücken oder sich sogar auf einem fliegenden Teppich davonmachen kann. Zaubersprüche und -tränke machen das Gefühl komplett, die Hauptrolle in einem Märchen aus Tausendundeiner Nacht zu spielen.



▮ Hersteller: Red Orb

▮ Termin: 1. Quartal 99

URBAN CHAOS



Das vormals unter den Arbeitstiteln City of the Fallen und Dark City bekannte Urban Chaos läßt Ihnen die größtmögliche Freiheit: Sie haben die Wahl, ob Sie Ihre Heldin in der prachtvollen 3D-Umgebung umherjagen und allerlei Gesocks mit Fäusten, Füßen und Waffen niederstrecken. Alternativ begeben Sie sich auf eine gemütliche Rundreise per U-Bahn, Motorrad oder Gleitdrachen und lösen die dabei auftauchenden Rätsel.

▮ Hersteller: Eidos

▮ Termin: 3. Quartal 98

THE WHEEL OF TIME

Vom Adventure zum Action-Strategie-Titel: Die Legend-Umsetzung der bekannten Buchreihe von Robert Jordan nutzt die Unreal-Engine. In einer Fantasy-Welt suchen Sie mit zahlreichen Konkurrenten um die Wette nach mystischen Siegeln. Dazu wird gekämpft, gesprochen und strategisch für das Wohl der eigenen Festung gesorgt.

▮ Hersteller: GT Interactive

▮ Termin: 2. Quartal 99



TOMB RAIDER 3

Nicht zuletzt die wohlproportionierte Hauptdarstellerin machte Tomb Raider zu einem der bekanntesten Spiele der jüngeren Computergeschichte. Der liebenswerten Lara Croft hat es Hersteller Eidos vermutlich auch zu verdanken, daß er mittlerweile zu Europas größtem Computerspiel-Produzenten aufgestiegen ist. Inzwischen sorgt das digitale Busenwunder sogar für Schlagzeilen auf ungewohntem Gebiet: Vor kurzem wurde der Vertragsschluß mit einer Model-Agentur bekannt; die deutschen Spaßpunker Die Ärzte setzten Lara in dem Video »Männer sind Schweine« ein musikalisches Denkmal, und soeben hat Paramount die Filmrechte ergattert – für die Hauptrolle sind Liz Hurley und Sandra Bullock im Gespräch.

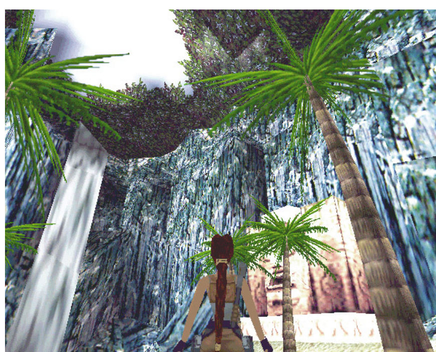




Angesichts dieser Popularität (von den ersten beiden Teilen sind zusammen über vier Millionen Kopien verkauft worden!) konnte es kaum überraschen, daß Eidos in diesem Jahr die begehrte Bit-Braut ein drittes Mal zum Leben erweckt. Die geschmeidige Archäologin startet ihre jüngsten Abenteuer in den nebelgeschwängerten Gassen von London. Für den weiteren Spielverlauf stehen Besuche in Indien, der Wüste Nevadas, sowie auf einigen idyllischen Inseln im südlichen Pazifik im Reisekalender. Anders als bei den Vorgängern, in denen die Geschichte an einem Strang durcherzählt wurde, teilt sich das Spiel nach der Einführung in drei Teile auf. Ihnen bleibt es dabei überlassen, wohin die Reise als nächstes gehen soll, respektive in welcher Reihenfolge die Örtlichkeiten besucht werden.



In puncto Technik haben sich die Entwickler von Core Design wieder mal einen ganzen Schwung Verbesserungen einfallen lassen: So sind insbesondere die Lichteffekte weitaus eindrucksvoller, dank eines neuen Reflexionssystems tauchen transparente Gegenstände und lebensnahe Schattenwürfe auf. Selbst mehrfarbige, sich ständig ändernde Beleuchtungseffekte lassen sich bewundern. Neu hinzugekommen sind auch wechselhafte Wetterbedingungen mit Nebelbänken, Regenschauern und Schneestürmen. All diese Effekte gewinnen natürlich durch den Einsatz einer 3D-Beschleunigerkarte erheblich an Glanz. Der überarbeiteten Entwicklungsmaschine ist es schlußendlich zu verdanken, daß das rundum dreh- und zoombare Gelände etwas feiner und dadurch übersichtlicher strukturiert ist.



Mehr Licht und Wetter

Selbst die vormals recht tumben Gegner haben wahrnehmbar zugelegt. So werden sie manchmal Deckungsmöglichkeiten ausnutzen und koordinierte Überraschungsangriffe vortragen. Quasi als Ausgleich besitzt die gute Lara immer noch ihre beiden mit unendlicher Munition bestückten Revolver. In so manchem Geheimraum liegt zudem, neben Heilmitteln und Schlüsseln, auch die eine oder andere besonders schußgewaltige Bleispritze herum. Ebenfalls neu sind einige Bewegungsmodi: Fräulein Croft ist nun dazu fähig, durch seichte Gewässer und knietiefes morastiges Terrain zu waten. Mit dem Hochgeschwindigkeitsspurt entflieht sie im Eiltempo jeder Gefahr. Auch Laras Garderobe wurde um ein paar schicke Stücke ergänzt, wobei eines sicher sein dürfte: Selbst wenn sie gerade ihr atemberaubendstes Kostüm vorführt, wird sie deswegen keinesfalls vor einem Ausritt auf dem Motorrad oder einer feuchtfröhlichen Bootsfahrt zurückschrecken.



- **Hersteller: Eidos**
- **Termin: 4. Quartal 98**

ADVENTURES & ROLLENSPIELE

Des einen Freud, des anderen Leid: Während die Rollenspiele ihren zweiten Frühling erleben, waren Adventures vom alten Schlag auf der E3 dünn gesät.

Sag mir, wo die Rätsel sind, wo sind sie geblieben? Freunde der klassischen Point-and-click-Adventures werden sich wohl oder übel damit abfinden müssen, daß ohne 3D nicht mehr viel läuft. Dazu passend kippte Blizzard drei Tage nach einer großangelegten Pressevorführung das »Warcraft Adventure« - angeblich habe es den hausinternen Qualitätsansprüchen nicht genügt. Harte Zeiten für Spiele-Oldtimer, die mit Text- und Maus-gesteuerten Abenteuern aufgewachsen sind.

Bei den Rollenspielen ist die Lage ganz ähnlich: Nur noch wenige Hersteller wagen eine andere Grafikansicht als die Ego-Perspektive. Doch bei »Diablo 2« und »Fallout 2« kommt der übersichtliche Isometrie-Look zu seinem Recht. Gleiches gilt für »Baldur's Gate«, das AD&D-Fans und Neueinsteiger gleichermaßen ansprechen könnte. Ein weiterer Trend: Immer häufiger lesen Sie eine Zahl als Sequel-Indikator im Spielenamen. »King's Quest 8«, »Ultima 9: Ascension«, »Gabriel Knight 3« – es ist müßig, darüber zu diskutieren, ob die Hersteller nur auf Nummer sicher gehen oder den Wünschen der Fans Sorge tragen wollen. Angenehmerweise sind immer noch einzelne ambitionierte Projekte wie »Traveler« von Logic Factory zu vermelden. Ein Rollenspiel im Episodenformat gab es zuletzt vor über zehn Jahren mit »Alternate Reality« für den Atari XL und C 64. Leider erlebte diese auf vier Teile angelegte Serie nur deren zwei. Aber damals fehlte ein wesentlicher Faktor, auf den Traveler setzt: das Internet. (ra)

Adventures & Rollenspiele: Die Hoffnungsträger

1. **Grim Fandango**
2. **Diablo 2**
3. **Ultima 9: Ascension**
4. **Fallout 2**
5. **Lands of Lore 3**

20000 LEAGUES: THE ADVENTURES CONTINUE



South Peak Interactive hat ein Herz für Abenteurer. Nächstes Jahr wandeln Sie auf Kapitän Nemos Spuren und erforschen seine Nautilus, die 150 Jahre auf dem Meeresgrund lag. Mysteriöserweise ist die Crew wohlauf, doch das Schiff wird von einem schwarzen U-Boot angegriffen. Übrigens: Auch Master Lu-Autor Lee Sheldon heuerte bei South Peak an und produziert dort gerade Dark Side of the Moon.

- **Hersteller: South Peak**
- **Termin: 3. Quartal 99**

BENEATH

Dreidimensionales Hybridspiel mit Hang zum Action-Adventure: Activisions Beneath soll aber bei allen Actioneinlagen den Schwerpunkt aufs Puzzleknacken legen; Nachschub für ausgehungerte Abenteurer ist also zu erwarten. Der kühne Archäologe Jack Wells schwingt sich anno 1906 durch zwölf Levels. Bekämpfen Sie böse Bestien und greifen Sie vor allem tief in den Inventar-Rucksack, um die Rätsel und Fallen der Unterwelt zu meistern.

- **Hersteller: Activision**
- **Termin: 4. Quartal 98**



GRIM FANDANGO

Immer Ärger mit den (Un-)Toten: Manny Caldera, Reisekaufmann im Reich der Toten, kann nur dann Ruhe und Frieden finden, wenn er ein gewisses Kontingent an Seelen verschifft. Doch irgend jemand will nicht, daß das passiert. Nur wer?

Das nächste LucasArts-Adventure verzichtet bis auf wechselnde Kameraperspektiven und ein etwas stromlinienförmigeres User-Interface auf neumodischen Schnickschnack. Verantwortlicher Designer ist erfreulicherweise Tim Schaefer, der für LucasArts das Tentakel-Duo und den rauhbeinigen Biker Ben ins Leben rief.

- **Hersteller: LucasArts**
- **Termin: 3. Quartal 98**



GABRIEL KNIGHT 3



Schauplatz des Grusel-Abenteuers Gabriel Knight 3 ist eine europäische Kleinstadt. Dort ermittelt Geisterjäger Gabriel in einem übernatürlichen Entführungsfall, der auf Wunsch durch mehrere Unterquests erweitert wird. Genau wie beim Vorgänger kontrollieren Sie manchmal auch Gabriels Freundin Grace. Das Geschehen erblicken Sie wahlweise in der Ich-Perspektive oder von außen.

▮ **Hersteller: Sierra**
▮ **Termin: 4. Quartal 98**

JOHN SAUL'S BLACKSTONE CHRONICLES

Der Horror-Autor John Saul legt ein tiefenpsychologisches Grusel-Adventure vor, das auf seiner gleichnamigen Romanserie basiert. Hier durchstreifen Sie schrittweise die gerenderten Räumlichkeiten eines aus der Ich-Perspektive gezeigten Irrenhauses. Dieses ist beileibe nicht so verlassen, wie es zunächst ausschaut, denn Geister wollen verhindern, daß Sie auf Ihre verschollene Familie stoßen.

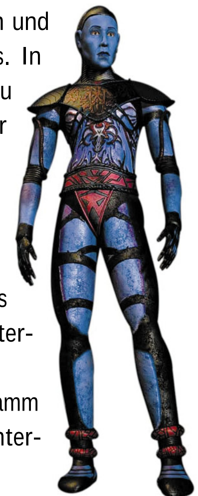
▮ **Hersteller: Mindscape/SSI**
▮ **Termin: 4. Quartal 98**



RING



Eine groteske Mischung aus Science-fiction und dem »Ring der Nibelungen« erwartet uns. In ferner Zukunft hat die Menschheit wenig zu lachen, gibt es doch nach der Zerstörung der Erde nur noch wenige Überlebende, die als Alien-Sklaven ihr Dasein fristen. Da auch die neuen Herren kulturell interessiert sind, verlangen sie eine Aufführung der Wagner-Oper – mit ungeahnten Folgen. Cryo verspricht uns eine hochkomplexe und phantasievolle Hintergrundgeschichte.



Einen besonderen Touch erhält das Programm durch die Verwendung der Originalmusik. Interpreten: die Wiener Philharmoniker.

▮ **Hersteller: Cryo**
▮ **Termin: September 98**

KING'S QUEST 8



Die Rätselkost der weltweit erfolgreichsten Adventure-Serie wird im achten Auftritt mit Action-Elementen gewürzt. Diesmal geht Held Connor McLurr auf die Suche nach den fünf Bruchstücken einer magischen Maske. Während der Reise befragt er rund 70 Charaktere und besiegt in Echtzeit zahllose Unholde. Das märchenhafte 3D-Königreich Daventry läßt sich optional auch aus der Ich-Perspektive betrachten.

▮ **Hersteller: Sierra**
▮ **Termin: 4. Quartal 98**

BALDUR'S GATE

Zehntausend ineinanderscrollende Bildschirme groß, sieben Kapitel lang und mit vielen Subplots ausgestattet: Kein Wunder, daß sich Baldur's Gate gerade wieder etwas verzögert hat. Die abenteuerliche Reise rund um die Schwertküste sollten alle RPG-Liebhaber auf ihren Wunschzettel schreiben, denn der Titel machte bei der Vorbesichtigung einen guten Eindruck.

▮ **Hersteller: Interplay**
▮ **Termin: 3. Quartal 98**



FALLOUT 2



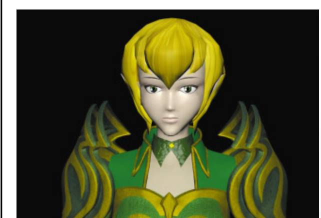
Mit Fallout begann Anfang des Jahres die Wiedergeburt des Rollenspiels. Das kultige Endzeit-Ambiente lockte nicht nur Genre-Fans an die PCs, ein Nachfolger war also nur eine Frage der Zeit. Knapp 100 Jahre nach dem Geschehen des ersten Teils suchen Sie mit bewährter Grafik und Bedienoberfläche, jedoch ohne Zeitlimit, nach dem sagenumwobenen Garden-of-Eden-Kit.

▮ **Hersteller: Interplay**
▮ **Termin: 4. Quartal 98**

LEGEND OF BLADE MASTER

Am Totenbett der Mutter erfährt Eric, daß sein Vater einst auf der Suche nach den Klingen des Chaos sein Leben ließ. Eric schwört, daß er die Klingen finden wird. In seiner Rolle müssen Sie Weggefährten anheuern und stehen letztendlich dem teuflischen Führer des Vamarian-Kultes gegenüber. Wie Ultima 9 präsentiert sich Ronins Rollenspiel komplett in 3D.

▮ **Hersteller: Ripcord Games**
▮ **Termin: 1. Quartal 99**



DIABLO 2



Sehnsüchtigst wartet die Blizzard-Fangemeinde auf den langersehnten Nachfolger des teuflisch-genialen Rollenspiels Diablo. Erfolg spornt bekanntermaßen zu mehr Leistung an. Daher wurden Präsentation und Spielverlauf zwar im wesentlichen beibehalten, jedoch in vielerlei Hinsicht logisch weiterentwickelt.

Die gruselige Hintergrundgeschichte berichtet von der Rückkehr des Oberdämons Diablo, der nun auch noch Unterstützung durch Mephisto und Baal erhält, ihres Zeichens zwei weitere Spießgesellen der Finsternis. Wie beim Vorgänger teilt sich die isometrische Welt in zwei Teile auf: In der jetzt aus vier Bereichen bestehenden Oberwelt stehen Einwohner zu Gespräch und Hilfe bereit, zudem kaufen Sie hier Waffen, Ausrüstung und Heiltränke. Die Unterwelt dagegen besteht aus Kerkern, die bei jedem Spielstart neu generiert werden. Dank einer direkten Feuerlinie dienen die zahlreichen dort lagernden Fässer und Gräber nun als ideale Deckungsmöglichkeit. Die vom Vorgänger bekannten Ladezeiten beim Wechsel zwischen Ober- und Unterwelt entfallen diesmal dank einer neuen Speichertechnik.





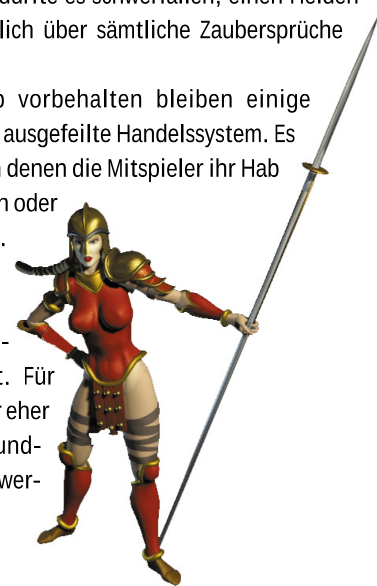
5 Helden in 4 Welten

Vor Spielbeginn bedienen Sie sich bei einer der fünf frischen Heldenklassen: Amazone, Barbar, Necromancer, Paladin oder Magierin. Alle besitzen steigerungsfähige Charakterwerte, die sich in rund 100 Untereigenschaften verzweigen. Zudem bringt jede Figur eine besondere Begabung für eine bestimmte Kampftechnik mit. Die Lieblingswaffe der Amazone ist der Speer; den schleudert sie jedem Gegner entgegen; der Barbar dagegen verläßt sich vor allem auf Körperkraft; er ist außerdem als einziger in der Lage, zwei Waffen auf einmal zu schwingen.



Neuerdings verfügen die Hauptdarsteller auch über ein odentliches Quantum an individuellen Zaubersprüchen. So ist der auf dunkle Magie abonnierte Necromancer als einziger dazu fähig, tote Monster wieder zum Leben zu erwecken. Als untote Kämpfer verteidigen sie daraufhin ihren neuen Meister. Das Gegenstück des Necromancers ist der edle Paladin. Dieser verfügt vor allem über ein gerüttelt Maß an Defensiv- und Heilsprüchen, darüber hinaus gewinnen von ihm gesegnete Waffen erheblich an Schärfe. Die Magierin wiederum besitzt kaum Nahkampffähigkeiten und verläßt sich stattdessen auf ihre reichhaltige Auswahl an Offensiv- und Defensivzaubern. Sehr vielversprechend klingt zum Beispiel ein Spruch, der bewirkt, daß ein Schwert von ganz alleine auf die Skelette und Ghouls eindrischt. Anders als beim Vorgänger müssen Sie einen Großteil der Magie erst erforschen, aber aufgrund des verzweigten Charaktermenüs dürfte es schwerfallen, einen Helden heranzuzüchten, der letztlich über sämtliche Zaubersprüche seiner Gattung gebietet.

Dem Mehrspieler-Betrieb vorbehalten bleiben einige zusätzliche Quests und das ausgefeilte Handelssystem. Es wird Clan-Häuser geben, in denen die Mitspieler ihr Hab und Gut sicher aufbewahren oder eintauschen können. Zwecks Unterbindung von Betrügereien findet jegliche Handelei in einem speziellen Chat-Fenster statt. Für Solisten will man die früher eher schmalbrüstige Hintergrundgeschichte erheblich aufwerten.



- **Hersteller: Blizzard**
- **Termin: 1. Quartal 99**

LANDS OF LORE 3



Was bisher geschah: König Richard, allen »Lands of Lore«-Fans noch aus dem ersten Teil bekannt, hat einen Bruder namens Eric. Dessen unehelicher Sohn Copper hat vor Hof wenig zu melden, doch es kommt, wie es kommen muß: Alle anderen Thronanwärter sind eines Tages aus dem Rennen. Copper wird jedoch nicht etwa in Ehren gekrönt, sondern muß sich Respekt und Krone erst einmal verdienen. Obendrein zerfällt das ehemals prosperierende Reich zusehends, und so hat der Nachwuchsherrscher alle Hände voll zu tun, bis er die Füße auf einen königlichen Schemel legen kann.

»Lands of Lore 3« ist ein klassisches Rollenspiel im modernen Gewand: Zaubersprüche, Gilden, Charakterklassen und ein »Familiar« getaufter Ratgeber sollen die Fans für den grafisch leicht fehlgeschlagenen Vorgänger entschädigen. 3D-Karten werden von vorneherein unterstützt. Dazu Louis Castle, Mitgründer der Westwood Studios, der uns LOL 3 auf der E3 vorführte:



»Die Grafik-Engine basiert zum großen Teil auf der von LOL 2, natürlich mit voller Unterstützung von 3D-Karten. Die Charaktere stellen wir Voxel-basiert dar. Dazu verwenden wir die schon aus Blade Runner bekannte Technologie. Dadurch können wir uns ganz auf die Story konzentrieren – anders als bei den Action-Shootern, bei denen bis kurz vor Torschluß die Engine optimiert und dann eben schnell eine Geschichte dazugestrickt wird.«

Es gibt keine Video-Akteure mehr: Das war bei Teil 2 nur der Fall, weil es zu Entwicklungsbeginn technisch noch keine qualitativ gute Möglichkeit gab, lebensechte Charaktere darzustellen – und dafür mußten wir die bekannten Nebenwirkungen einstecken, also die Unschärfen und Pixeleien.

- **Hersteller: Westwood Studios**
- **Termin: 4. Quartal 98**

RETURN TO KRONDOR





Sierra hat das mehrfach verschobene Rollenspiel von 7th Level aufgekauft, den auf den Romanen von Raymond Feist basierenden Plot zeitgemäß aufpoliert und in zehn Kapitel unterteilt. Sie dirigieren eine fünfköpfige Heldentruppe durch die Städte und über die Meere des Fantasy-Reiches Midkemia. Konkurrierend mit ruchlosen Piraten und einem verrückten Zauberer, suchen Sie nach einem religiösen Relikt. In teils längeren Rundenkämpfen gelangen 60 Zaubersprüche zum Einsatz, weitere Sprüche brauen Sie sich mittels Kräutern selber zusammen. Informationen darüber werden die insgesamt 150 unterwegs angetroffenen 3D-Charaktere bereithalten.

- **Hersteller: Sierra**
- **Termin: 4. Quartal 98**

REVENANT



Mit dem actionreichen Rollenspiel Revenant wandelt Eidos auf Diablo-Pfaden. Der aus einem Fundus von etwa 40 Recken ausgewählte Charakter pirscht durch eine Vielzahl isometrischer 3D-Kerker. Dort sucht er nach seiner verschollenen Tochter und verstaut aufgefundene Gegenstände in seinem Rucksack. Allerlei Unholde vom schwachbrüstigen Skelett bis hin zum feuerspeienden Drachen kommen ihm dabei in die Quere. Sie machen Bekanntschaft mit seinem Schwert und den mit fortschreitender Spieldauer immer mächtigeren Zaubersprüchen. Die Vulkanwelt brilliert mit unzähligen animierten Details und Lichteffekten – sie wird dafür aber auch nicht bei jedem Spielstart neu generiert.



- **Hersteller: Eidos**
- **Termin: 4. Quartal 98**

SWORDS & SORCERY

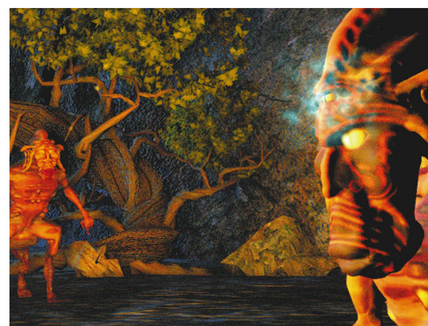
Was wurde eigentlich aus David W. Bradley? Der Designer des Rollenspiel-Klassikers Wizardry 7 taucht bei Virgin wieder auf. In seinem neuen Werk will er eine besonders lebendige Fantasy-Umwelt simulieren. Sie kontrollieren eine sechs Charaktere starke Party; gekämpft wird wahlweise rundenweise oder in Echtzeit. Per Netzwerk oder Internet läßt sich jeder Held von einem anderen Spieler steuern. Moderne Technik hält Einzug im Fantasy-Land: Dank einer 3D-Grafikengine können Sie das Geschehen wahlweise aus der Ego-Perspektive sehen oder Ihre Party von außen betrachten.

- **Hersteller: Virgin**
- **Termin: 4. Quartal 98**



TRAVELER

Die Logic Factory, spätestens seit Tone Rebellion bekannt für ebenso ungewöhnliche wie gut spielbare Programme, will sich mit dem neuesten Streich selbst übertreffen. Das Rollenspiel Traveler erscheint im Episodenformat, ähnlich wie eine Fernsehserie. Sie finden sich unverhofft in einem neuen Körper und in einer anderen Dimension wieder und müssen herausfinden, was mit Ihnen und der Erde passiert ist.





Die erste »Staffel« liegt komplett in der Schachtel und kann sofort durchgespielt werden – dann geht es online weiter: Alle zwei Monate soll eine neue Folge erscheinen, die nur mit anderen Mitspielern zu lösen ist – ein vielversprechendes Konzept.

- **Hersteller: The Logic Factory**
- **Termin: 3. Quartal 99**

ULTIMA 9: ASCENSION

Ultima 9 war der einzige Titel, den Origin auf der Messe demonstrierte. Richard Garriott und sein Adept Ed del Castillo nahmen sich selbst die Zeit, das Spiel vorzuführen. Mr. Ed trug übrigens als Blickfang eine schwarze Augenklappe, doch Sie müssen nicht befürchten, daß er bei nächtlichen Design-Sessions bald ganz erblindet und das Spiel nicht fertig wird: Abends landete das Piratenutensil immer wieder in seiner Tasche.

In den letzten Monaten gab es gerade im Internet zahlreiche Proteste und Unterschriftensammlungen einiger Ultima-Veteranen. Sie sprachen sich gegen Konzeptänderungen wie die fehlende Party oder den Wegfall der beliebten Statistiken aus. Am Messestand fanden jedoch keine Demonstrationen statt. Mag man zu den Design-Änderungen stehen, wie man will: sicher ist, daß Ascension schon jetzt fantastisch aussieht. Die 3D-Engine illustriert die Suche nach dem Guardian mit wunderschönen Texturen und Landschaften.





Trotz 100 NPCs, 40 Waffen und 45 Zaubersprüchen ordnet selbst Origin das Spiel unter Action-Adventures ein, doch Richard Garriott betont, daß das Ganze noch immer ein Rollenspiel sei – nur eins mit stark erweiterten Fähigkeiten. Anfang nächsten Jahres wissen wir mehr.

- **Hersteller: Origin**
- **Termin: 1. Quartal 99**

SIMULATIONEN

An vielen Ständen knatterten die Motoren von Propellerfliegern: Dogfight-Simulationen aus dem Zweiten Weltkrieg sind wieder salonfähig. Turbinengeheul und Hubschrauber-whock-whock sind deswegen noch lange nicht zum Aussterben verurteilt.

Es fiel uns schon im Messevorfeld ins Auge: Viele Hersteller wenden sich von High-Tech-Jetsimulationen ab und haben mindestens einen Titel im Gepäck, der sich mit dem Zweiten Weltkrieg beschäftigt. So erwarten wir bis zum Jahresende sechs Produkte, die Sie in das Cockpit der Messerschmitt Me-109 und Konsorten setzt, nämlich »Jane's Fighter Legends«, »MS Combat Simulator«, »Fighter Duel 2.0«, »Frei Jagd«, »Fighter Squadron« und »European Air War«. Trotzdem gab es einige hochkarätige PC-Düsenflieger zu sehen wie »F-16 Viper« von NovaLogic oder Interactive Magics »iF/A-18E CSF«.

Auch die Hubschrauberfraktion muß nicht darben, denn ein seit über zehn Jahren am Digi-Himmel vertretener Veteran wird reanimiert. »Gunship 3« kommt im nächsten Jahr und ergänzt »M1 Tank Platoon 2«. Ein weiterer neu-aufgelegter Oldie ist »Fighting Steel« von SSI, der an die »Burning Steel«-Serie anknüpft. Schiffe waren auf der E3 ansonsten Mangelware, genauso wie Panzersimulationen. Davon sind allerdings in den letzten Monaten schon einige erschienen. So freuen wir uns auch auf »Panzer Elite« und »Spearhead«. (mash)

Simulationen: Die Hoffnungsträger

1. Fighter Legends: Europe 1944
2. F-16 Viper
3. Gunship 3
4. Starsiege
5. Fighting Steel



F-16 VIPER & MIG-29 FULCRUM



Novalogic kommt mit zwei neuen Flugsimulationen gleichzeitig auf den Markt. Beide lassen sich dank des »Integrated Battlespace« (IBS) miteinander verbinden. Somit können Sie per Netzwerk mit- oder gegeneinander antreten, über die Internet-Spielarena NovaWorld fliegen Sie mit maximal 127 Mitspielern. Die Welten sind dabei die gleichen wie für F-22 Raptor, dessen Besitzer ebenfalls an den Multiplayer-Gefechten teilnehmen dürfen. Offline bieten beide Programme jeweils über 40 Missionen für die F-16 beziehungsweise MiG-29, die zwar linear miteinander verknüpft sind, sich jedoch teilweise beeinflussen. Auch das MiG-29-Spiel bietet zwei F-16-Kampagnen an, die Sie mit dem Besitzer des anderen Produkts gemeinsam beziehungsweise gegeneinander absolvieren. In F-16 wiederum ist ein Missionseditor enthalten, mit dem Sie sogar eigene Gebäude erstellen können.



Optisch macht die Präsentation einen Quantensprung, denn es wird nicht nur normale Beschleuniger-Optik geboten; per Voodoo 2-Karte läßt sich die Auflösung bei 16-Bit-Farbtiefe bis auf 1024 mal 768 Bildpunkte hochschrauben. Das Flugmodell berücksichtigt nun auch Gewichtsveränderungen, etwa durch das Abschießen von Raketen. Für Realismus soll die Zusammenarbeit mit Lockheed/Martin und einem russischen Ex-Piloten sorgen, die Handlung und das Missionsdesign selbst werden aber gewohnt actionmäßig ausfallen.



- **Hersteller: Novalogic**
- **Termin: 4. Quartal 98**

FIGHTER LEGENDS: EUROPE 1944



Jane's geht mit diesem Produkt zurück in die Zeit des Zweiten Weltkriegs. Dies ist übrigens ein Trend, den man bei vielen Simulationsherstellern beobachten konnte. In Sachen Technik ist der Titel allerdings alles andere als altertümlich: Mit zwei hintereinandergeschalteten Voodoo-2-Karten erreichen die Programmierer Auflösungen von bis zu 1024 mal 768 Pixeln in High-Color-Farbtiefe bei Frame-Raten von über 30 fps.

Alle spannenden Jäger aus dieser Ära (P-51D Mustang, Me-262 Sturmvogel) können geflogen werden. Die Maschinen haben separate Trefferzonen, um etwa Treffer an den Tragflächen zu simulieren; all diese Schäden können Sie auch auf den Fliegern sehen. Die physikalischen Modelle für alle 13 Flugzeuge, von denen Sie sieben selbst steuerrn dürfen, sind nach Angaben der Programmier stark an die Realität angelehnt. Wolken werden nicht nur einfach eine undurchsichtige Schicht einer bestimmten Dicke sein, sondern sind dreidimensional modelliert und mit Transparenzeffekten versehen. Das macht Gefechte in der entsprechenden Höhe besonders interessant.

Der Detailgrad geht so weit, daß Sie sogar weidende Kühe sehen können. Außerdem sind Massengefechte möglich. Erste Sporen konnte sich das Designteam um Paul Grace übrigens schon 1992 mit Cuck Yeager's Air Combat verdienen.



- **Hersteller: Jane's Combat Simulations**
- **Termin: 3. Quartal 98**

GUNSHIP 3



Im nächsten Jahr veröffentlicht Microprose Gunship 3, bei dem Sie in dynamischen Kampagnen nicht nur den AH-64 Apache, sondern auch den RAH-66 Comanche und einen weiteren Kampfhubschrauber fliegen können. Außerdem läßt sich das Programm mit M1 Tank Platoon 2 vernetzen. Dieses Bild stammt auch von letzterem Titel, Gunship 3 verwendet jedoch die gleiche Grafik-Engine und wird daher sehr ähnlich aussehen.

- **Hersteller: Microprose**
- **Termin: 4. Quartal 99**

IF/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER

Mit der verbesserten Grafik- und Kampagnen-Engine aus iF-22 geht Interactive Magic an den Start. Diesmal steht das F/A-18-Mehrzweckflugzeug im Mittelpunkt. Vom Flugzeugträger aus fliegen Sie zufallsgenerierte Missionen und Feldzüge, wobei das bekannte Point-and-click-Cockpit das Bedienen der Instrumente vereinfacht.

- **Hersteller: Interactive Magic**
- **Termin: 3. Quartal 98**



F-18 SUPER HORNET



Von Bord eines Flugzeugträgers oder einer Landbasis aus starten Sie mit Ihrer F/A-18 in drei dynamische Missionsgebiete, etwa den Persischen Golf. Bis zu 400 Bodenfahrzeuge finden sich pro Mission. Im Kommando-Modus kontrollieren Sie maximal 32 Maschinen und springen nach Belieben in die jeweiligen Cockpits, um von da aus direkt das Schlachtenglück zu beeinflussen.

- **Hersteller: Digital Integrations**
- **Termin: 4. Quartal 98**

FIGHTING STEEL

Die Entwickler von Burning Steel bringen eine Neuauflage Ihrer Marine-Simulation in aktuellem Gewand mit 3D-Beschleuniger-Unterstützung. Über 90 Schiffsklassen, die in den Jahren 1939 bis 42 auf den Weltmeeren herumschipperten, können kontrolliert werden. Alle interessanten Seeschlachten dieser Zeit und einige hypothetische Fälle – packen die Designer ins Programm.

- **Hersteller: Mindscape/SSI**
- **Termin: 4. Quartal 98**



MS COMBAT FLIGHT SIMULATOR





Diese Luftkampfsimulation hat den Zweiten Weltkrieg zum Thema. Naturgemäß stehen in den beiden Kampagnen im Berliner und Londoner Luftraum vornehmlich Dogfights und die Abwehr von Bomberstaffeln auf dem Programm. Angeboten werden acht historische Propellermaschinentypen à la Spitfire oder Messerschmitt mit authentischen Flugeigenschaften und Cockpits. Gleichermaßen neu wie originell ist der Umstand, daß die benutzte Grafik-Engine von MS Flight Simulator die Landung waschechter Boeings in London oder Berlin erlaubt – vorausgesetzt, Sie entgehen dem feindlichen Sperrfeuer.

- **Hersteller: Microsoft**
- **Termin: 3. Quartal 98**

PANZER ELITE

Schon seit einigen Jahren Zeit arbeiten Teut Weidemann und die Jungs vom deutschen Entwicklerteam Wings an dieser Panzer-Simulation. Sie kletterten zur Recherche in noch erhaltene Vehikel aus der Zeit des Zweiten Weltkriegs.

Soviel Liebe zum Realismus soll sich im fertigen Programm auszahlen. So kann Ihre Mannschaft Erfahrung gewinnen oder verletzt werden. Wird Ihr wahlweise deutscher oder amerikanischer Panzer von Gegnern getroffen, bleibt das Geschoß nicht einfach im Rumpf stecken: je nachdem, welche Anlagen hinter der Metallwand stecken, sind Ausfälle von Funkgerät oder Motorkomponenten zu vermelden. Die Kampagnen führen Sie nach Nordafrika, Italien und in die Normandie.



- **Hersteller: Psygnosis**
- **Termin: 1. Quartal 99**

STAR TREK: KLINGON ACADEMY

Alles nur eine Frage der Perspektive: Was für die Föderation das klingonische Imperium, ist für das Imperium die Föderation der Planeten. Klar, daß die Lieblings-Aliens aus Star Trek ihre Schiffsbesatzungen auch in Simulationen gegen Schiffe wie die Enterprise antreten lassen. Mit dabei: Schauspieler Christopher Lloyd.

- **Hersteller: Interplay**
- **Termin: 4. Quartal 98**



STARSIEGE





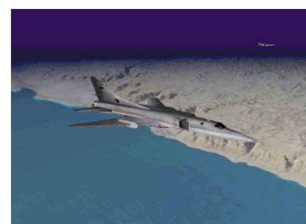
Bei dem vormals unter dem Arbeitstitel Earthsiege 3 gehandelten Starsiege hat sich nicht nur der Name geändert. So unterstützen die in 30 Sorten vorrätigen Kampfroboter nun alle gängigen 3D-Karten. Als Solist erhalten Sie Zugriff auf Trainingseinheiten sowie eine Kampagne mit 45 Missionen. Ziel ist es stets, mit Ihrem Kampfkoloß die Blechkumpel der Gegner einzudosen. Dies geschieht unter Hinzuziehung von rund 40 Waffensystemen.

- **Hersteller: Dynamix**
- **Termin: 3. Quartal 98**

WORLD AIR POWER: ISRAELI AIR FORCE

In der neuen World Air Power-Reihe von Jane's erscheint dieser Titel der israelischen Programmiertruppe Pixel Multimedia. Über aus Satellitendaten erstelltem Terrain fliegen neun Maschinen, darunter die F-4 Phantom oder der Lavi in sechs linearen Kampagnen zu je sieben Missionen. Für den nötigen Realismus sorgt die Mitarbeit von zehn israelischen Piloten.

- **Hersteller: Jane's Combat Simulations**
- **Termin: 3. Quartal 98**



RENN- & SPORTSPIELE

Zahlreiche neue Motorrad-Simulationen wollen den dominierenden Autorennspielen an den Karren fahren. Bei PS-losen Sportarten stehen nicht nur Fortsetzungen bewährter Hits auf dem Spielplan: Boxen findet endlich auch im PC-Ring statt.

Oscar de la Hoya vs. Sugar Ray Leonard – ein amtierender Boxchampion gegen eine lebende Faustkampf-Legende. Als die beiden harten Jungs am Mittag des 28. Mai am Stand von EA Sports in den Ring stiegen, war »Havoc in Hotlanta« angesagt. Doch statt geballter Fäuste gab's den typischen Gamepad-Klammergriff, denn die Herren ließen ihre digitalen Ebenbilder kloppen. Die Boxsimulation »Knockout Kings« gehört neben ein paar Snowboard-Spielen zu den wenigen echten Neuerungen im Sportbereich. Ansonsten produziert man lieber bewährte Massenware: Basketball, American Football und Eishockey werden von diversen Firmen mit 99er-Versionen bedacht. Nur in Sachen Fußball herrscht nach der WM-Offensive relative Funkstille; EA Sports kündigte »FIFA ´99« auf der Messe (noch) nicht an.

Bei den Rennspielen geben die einstmals exotischen Motorrad-Simulationen Gas. Virgin, Microsoft und weitere prominente Publisher zeigten neue Titel; der Trend geht dabei weg vom halbstarken Arcade-Geknatter zum physikalisch korrekten Biken.

Im Vierrad-Lager drängelten sich hingegen die Actionrasereien nach vorne, aber auch Retro-Rennen mit Schlitten aus den 60er Jahren sind schwer angesagt. Simulations-Freaks sparen Ihr Kleingeld primär für Papyrus' »Grand Prix Legends«. Aktuelle Formel-1-Simulationen werden wohl kaum noch in diesem Jahr erscheinen: UBI-Soft feilt derzeit an letzten Details eines Lizenzdeals, um »F1 Racing Simulation« fortzusetzen. Psygnosis hat indes schon unterschrieben, wird sein nächstes »Formel 1« aber erst 1999 für den PC veröffentlichen. (hl)

Renn- & Sportspiele: Die Hoffnungsträger

1. Grand Prix Legends
2. NHL 99
3. Need for Speed 3
4. Knockout Kings
5. Motocross Madness

AFTERSHOCK



Lange war es still um das Programmierteam von wipEout, dem berühmt-berüchtigten Gleiter-Rennspiel. Die Jungs sind inzwischen bei Rage gelandet und arbeiten an Aftershock, einem weiteren Titel, der nur mit 3D-Beschleunigerkarte läuft. Auf der E3 waren erste Animationen zu bestaunen: Superteure Flitzer von BMW und anderen Herstellern drehten auf realistisch beleuchteten Straßenkursen ihre Runden.

▮ **Hersteller: Rage Software**
▮ **Termin: 1. Quartal 99**

FORMEL 1 '98

Außer ein paar Render-Standbildern gibt es leider noch keine vernünftigen Screenshots der neuen Formel-1-Simulation von Psygnosis. Die Liste der angekündigten Features klingt verheißungsvoll: Versprochen werden aktuelle Fahrerdaten der 98er-Saison, die lange vermißten Rückspiegel und eine neue Grafik-Engine, die auch ohne 3D-Beschleunigerkarte Gas gibt. Außerdem soll's mehr Simulations-Finessen und Statistiken geben.

▮ **Hersteller: Psygnosis**
▮ **Termin: 1. Quartal 99**



GRAND PRIX LEGENDS



Eine anspruchsvolle Rennsimulation mit Formel 1-Lizenz; doch weit und breit keine Spur von Schumacher und Co.? Kein Wunder, bekämpfen sich in Papyrus neuem Programm doch die Legenden der siebziger Jahre. Graham Hill oder Jim Clarke drehen auf teilweise sehr langen Strecken ihre Runden und werden ab und zu von freundlichen Anwohnern bejubelt. Papyrus verspricht kernigen Motorensound und realistisches Fahrverhalten.

▮ **Hersteller: Papyrus/Sierra**
▮ **Termin: August 98**

MOTO RACER 2

Zugabe für das Motorrad-Actionspiel von Delphine Software. Mit Turbo-Boost brettern Sie im Arcade- oder Simulations-Modus über 30 neue Pisten. Die Wettergötter sorgen durch Sandstürme und Schneefall für schlitternde Reifen. Mit einem Editor schnitzen Sie sich eigene Strecken zurecht und verwenden diese in der Meisterschaft. Außerdem können Renn-Replays jetzt gespeichert werden.

▮ **Hersteller: Electronic Arts**
▮ **Termin: 3. Quartal 98**



NEED FOR SPEED 3

Wer schneller fährt, als die Polizei erlaubt, liefert sich bei The Need for Speed 3 erbitterte Verfolgungsjagden mit den Gesetzeshütern. Daß die Cops ebenso vehement bedrängen und rempeln wie andere Computergegner, garantiert die verbesserte Drängelintelligenz der Landstraßen-Kavaliere: Wenn Sie einen bestimmten Konkurrenten permanent schneiden, sinnt er auf Rache. 3Dfx-Support ist von vornherein integriert, Wettereffekte spielen nun eine stärkere Rolle, acht neue Strecken mit versteckten Abkürzungen warten auf Ihre Fahrkünste. Die Liste der simulierten Sportautos steht noch nicht fest; Electronic Arts will aber auf alle Fälle Zusatzkarren per Internet-Download anbieten.



▮ **Hersteller: Electronic Arts**
▮ **Termin: 3. Quartal 98**

MOTOCROSS MADNESS

Wer sich auf eines der physikalisch korrekt reagierenden Motocross-Räder schwingen will, um (unabhängig voneinander) Fahrer und Gefährt zu steuern, muß eine 3Dfx-Karte vorweisen können. Die fünf Landschaften bestehen größtenteils aus dünenartigen Erhebungen, die von Canyons eingeschlossen werden; dazu kommen circa 30 Motorsporthallen. Außer der nackten Geschwindigkeit zählt hier auch die fehlerfreie Darbietung sämtlicher 16 Stunts. Mit einem Editor basteln Sie sich neue Aufgaben zusammen, die Sie dann gegen die Computerkonkurrenz oder im Mehrspieler-Betrieb mit bis zu acht Teilnehmern austesten dürfen.





▮ **Hersteller: Microsoft**
▮ **Termin: 4. Quartal 98**

NASCAR RACING 3



Eine komplett runderneuerte Grafikmaschine wird der Rennsimulation NASCAR Racing 3 Beine machen. So sollen sich die Computergegner nun wesentlich klüger verhalten und auch schon mal ein Überholmanöver durch geschicktes Fahrverhalten verhindern.
Darüber hinaus werden die in allen technischen Details stimmigen und mit den originalen Motorengeräuschen versehenen Boliden von den realen Fahrern und Teams der Nascar-Saison 1998 betreut. Dank eines umfangreichen Optionsmenüs frisieren Sie die Kisten mit Austauschmotoren und Regenreifen.
Einmal mehr haben auch die originalen Asphaltstrecken ihren Auftritt – schließlich soll NASCAR 3 in guter Serientradition wieder eine der realistischsten Rennsimulationen auf dem Markt werden.

▮ **Hersteller: Sierra**
▮ **Termin: 4. Quartal 98**

RUSHDOWN

Gleich drei populäre Extrem-Sportarten kommen bei Rushdown zur Aufführung. Ein oder zwei Spieler treten zum Wettkampf in den Disziplinen »Mountain-Biking«, »Snowboarding« und »Kajak« an. Die 15 Rennstrecken wurden von realen Bahnen aus fünf Kontinenten inspiriert, allerdings um etliche Zusatz-Schikanen à la Nachtfahrten angereichert. Als Eintrittskarte ist voraussichtlich eine 3Dfx-Karte erforderlich.



▮ **Hersteller: Infogrames**
▮ **Termin: 4. Quartal 98**

STADIUM GRAND PRIX

Große Vorbilder wie Stunt Car Racer standen Pate bei diesem Krach-Bumm-Rennspiel. Sie steuern Ihr Fahrzeug über steile Rampen und durch Loopings. Bewähren Sie sich gegen Ihre Konkurrenten, können Sie mit den gewonnenen Preisgeldern das Fahrzeug aufrüsten oder ein neues, schöneres Vehikel erwerben. Langfristige Motivation soll durch verschiedene Szenarien sowie Tag-und-Nacht-Fahrten erreicht werden.



▮ **Hersteller: Team 17**
▮ **Termin: 1. Quartal 99**



SBK SUPERBIKE



Die lange vernachlässigten Motorräder rollten während der E3 auf zahlreichen Bildschirmen herum. Programmierteam Milestone (die Bleifuß-Macher) geht mit Superbikes an den Start. Auf zwölf realistischen WM-Kursen satteln Sie schwere Maschinen von Honda, Kawasaki & Co. Realistisches Handling und spektakuläre 3D-Grafik sollen dafür sorgen, daß diese Motorrad-Simulation der Konkurrenz enteilt.

▮ **Hersteller: Virgin**
▮ **Termin: 4. Quartal 98**

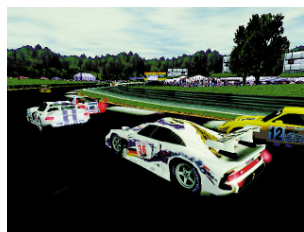
SPEED BUSTERS

In diesem Rennspiel müssen Sie auf sieben Kursen nicht etwa vermeiden, geblitzt zu werden, sondern stattdessen möglichst schnell durch Radarfallen rasen. Für das so »verdiente« Geld kaufen Sie Extras wie Straßenkarten, um sich in Holywood, Aspen oder auf der Las-Vegas-Rennstrecke zurechtzufinden. Zur Wahl stehen Fahrzeuge sowohl aus den 50ern wie auch aus den 90ern, etwa der Mercedes 300SC.

▮ **Hersteller: Ubi-Soft**
▮ **Termin. 4. Quartal 98**



SPORTS CAR



Das soll kein lockerer Need-for-Speed-Nachahmer werden: Virgin betont, daß Professional Sports Car Racing vielmehr eine exakte Simulation realistischer Sportwagen-Wettrennen ist.
Schicke Präsentationen im TV-Stil sollen auf die Rennen einstimmen. Höchstgeschwindigkeit ist beim Kampf um Meisterschaftspunkte nicht alles; nur smarte Fahrer haben gegen die Computergegner eine Siegeschance.

▮ **Hersteller: Virgin**
▮ **Termin: 4. Quartal 98**

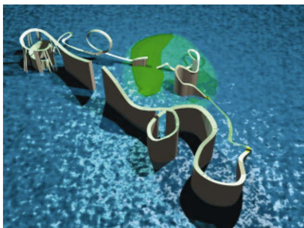
TEST DRIVE 5

Mit 28 Fahrzeugen und 17 Strecken setzt der neueste Sproß der Test Drive-Serie zumindest von der Quantität her ganz neue Dimensionen. Wie im Vorgänger werden zahlreiche »Muscle Cars« der siebziger Jahre dabei sein, der Rest des Feldes wird durch exotische Sportwagen komplettiert. Sie dürfen nun im Cop-Chase-Modus auf die Seite der Gesetzeshüter wechseln und versuchen, die PS-Wunder aus dem Verkehr zu ziehen.

▮ **Hersteller: Accolade**
▮ **Termin: 3. Quartal 98**



THRUST, TWIST 'N TURN



Die dritte Dimension, die in Rennspielen gemeinhin weniger wichtig ist, erhält bei Thrust, twist 'n turn eine ganz neue Bedeutung. Take 2 verfrachtet uns mit diesem Rennspiel auf achterbahnähnliche Strecken, die sich kreuz und quer durch futuristische Städte schlängeln und mehrere hundert Höhenmeter locker überwinden.

▮ **Hersteller: Take 2**
▮ **Termin: 3. Quartal 98**

TRANS-AM RACING '68-'72

Retro-Rennen sind aktueller denn je: Neben Sierras Grand Prix Legends versetzt uns GTs Beitrag zur Nostalgiewelle 30 Jahre in die Vergangenheit zurück. 13 Wagentypen machen zwölf reine Straßenkurse unsicher, die Fahrphysik sollte recht realistisch sein: Das Programmierteam hat über zehn Jahre lang blechgewaltige Autounfälle für Gerichtsverhandlungen rekonstruiert.

▮ **Hersteller: GT Interactive**
▮ **Termin: 3. Quartal 98**



V-RALLY



Bis zu vier Spieler fahren mit einem knappen Dutzend frisierter Pkws um die Wette. Die naturnahen Landstraßen stammen aus acht Ländern und lassen sich im Mehrspieler-Betrieb horizontal und vertikal splitten. Insbesondere die wechselhaften Wetterbedingungen – von Nebelbänken bis zu ausgewachsenen Schneestürmen – werden den originalgetreuen Fords, Toyotas und Renaults schwer zu schaffen machen.

▮ **Hersteller: Infogrames**
▮ **Termin: 4. Quartal 98**

BIG AIR

Was haben wir hier? Das Spiel zum Michael-Jordan-Turnschuh? Mitnichten, Accolade bringt die Freuden des Snowboard-Fahrens auf den PC-Bildschirm. Die Trendsportart wird vom Test-Drive-4-Programmierteam digital inszeniert. Neben neun Rennstrecken und verschiedenen Wettkämpfen dürfen authentische Ausrüstung und Klamotten nicht fehlen. Ohne Markenartikel läßt einen der Schnee echt kalt, Mann!

▮ **Hersteller: Accolade**
▮ **Termin: 4. Quartal 98**



CANAL+ SOCCER 99

Bei Canal+ Soccer 99 stellen Sie sich Ihre Mannschaft selbst zusammen, bevor Sie in nationalen Ligen nach der Meisterschaft greifen.Dazu werden sich auch die europäischen Pokalwettbewerbe gesellen. Trotz vieler Kameraperspektiven, individueller Spielerstärken und spezieller Schußtechniken sollen sogar Einsteiger schnell mit der einfachen Steuerung zurechtkommen. Besonders interessant sind die Mehrspieler-Optionen, denn dabei sind auch Internet-Turniere vorgesehen.



▮ **Hersteller: Infogrames**
▮ **Termin: 4. Quartal 98**

NATIONAL HOCKEY NIGHT

Obacht, ihr Puck-Götter von EA Sports: Der amerikanische TV-Sender ESPN will euch vom Eis fegen! Mit Hilfe des Programmierteams Radical Entertainment (NHL Powerplay) soll National Hockey Night eine ebenso schöne wie realistische Eishockey-Simulation werden. 3D-Grafik ist selbstverständlich; Präsentation und Statistiken sollen ähnlich aufwendig ausfallen wie bei den ESPN-Fernsehübertragungen.

▮ **Hersteller: ESPN Dig. Games**
▮ **Termin: 4. Quartal 98**



KNOCKOUT KINGS

Nicht jeder ist entzückt, wenn man seine »schönen blauen Augen« rühmt. Faustkämpfer hören bei einer solchen Äußerung gerne eine Doppeldeutigkeit heraus: Veilchen spenden ist eben seliger als nehmen. Die Boxlegenden Oscar De La Hoya und Sugar Ray Leonard vollführten Hunderte von typischen Kampfbewegungen, die via Motion Capturing auf die Spielfiguren übertragen wurden. Neben geschmeidigen Animationen bietet das Programm drei Gewichtsklassen, in denen Sie um den Weltmeistertitel fighten. Jede der 38 Spielfiguren (mit dabei: Muhamad Ali und Evander Holyfield) hat unterschiedliche Werte in Kategorien wie Ausdauer, Reichweite, Kraft oder Erfahrung.



▮ **Hersteller: EA Sports**
▮ **Termin: 4. Quartal 98**

NBA LIVE 99



Noch mehr Special Moves für Feuerknopf-Virtuosen, aber auch ein Anfänger-Modus mit garantierten Instant-Erfolgserlebnissen: Die neue Basketball-Simulation von EA Sports will es jedem recht machen. Grafik-Gourmets weiden sich an den verschönerten Spielfiguren; Muskel-Texturen zucken realistisch bei jeder Bewegung. Ohren auf für »Trash Talking«, das Austauschen verbaler Nettigkeiten zwischen den Kontrahenten.

▮ **Hersteller: EA Sports**
▮ **Termin: 4. Quartal 98**

NHL 99

Alle Jahre wieder: Von der neuen Ausgabe der Eishockey-Referenz NHL 99 existieren zwar noch keine freigegebenen Spielablauf-Screenshots, aber erste Detailinfos. Als Team ist jetzt Nashville dabei, der zusätzliche Anfänger-Level sorgt für leichtere Zugänglichkeit. Profis freuen sich über die getunte Computerintelligenz und akkurate Puck-Abprallberechnungen, wenn die Scheibe einen anderen Spieler trifft.

▮ **Hersteller: EA Sports**
▮ **Termin: 4. Quartal 98**



TIGER WOODS 99

I am Tiger Woods!« murmeln nicht nur Leute, die zu viele Nike-Werbespots gesehen haben. Bei diesem Spiel gehorcht Ihnen der digitalisierte Shooting Star auf den Mausklick. In Tiger Woods '99 steckt freilich der Kern des guten, alten PGA Tour Golf. Doch die Lizenz war anscheinend so teuer, daß man den Tiger unbedingt in den Titel packen mußte. Auch wer vor dem Namen des puttenden Promis nicht ehrfürchtig erschauert, bekommt genügend frische Features geboten. Mit 3D-Karten-Support, Kameraschwenks und schnellerem Bildaufbau geht's auf drei Plätzen zur Sache. Auch an kleine Gags haben die Designer gedacht: Je besser Sie spielen, desto mehr Schaulustige tummeln sich bei Ihren Einlochversuchen rund ums Grün.



▮ **Hersteller: EA Sports**
▮ **Termin: 4. Quartal 98**

STRATEGIE-SPIELE

Der überwiegende Teil der Entwickler setzt auf die vermeintlich sichere Fortsetzungs-Bank.

Ob sie nun »Age of Empires 2«, »Total Annihilation Kingdoms« oder »Siedler 3« heißen mögen, stets wird ein bewährtes Spielprinzip bei gelinder optischer und/oder spieltechnischer Kosmetik aufgewärmt. Dies war zwar bereits in den letzten Jahren so, die explosionsartige Zunahme dieser Sequels nimmt aber gerade im Strategiebereich langsam beängstigende Ausmaße an.

Während rundenbasierte Strategiespiele kaum noch vertreten waren – alleine Talon Soft (»Western Front«) und Mindscape/SSI (»People's General«) halten hier noch die Fahne hoch – bahnt sich bei den Echtzeit-Strategiespielen eine Trendwende an. Läßt man mal die erwähnten Sequels sowie Nachzügler vom Kaliber »Dune 2000« außen vor, neigt sich die Ära der »Massenattacken«-Strategiespiele dem Ende entgegen. Innovative Errungenschaften wie sie »Dark Reign 2«, »MechCommander« oder »Third World« zu bieten haben, weisen dagegen den Weg in eine bessere Zukunft. Angesagt sind ab sofort nicht mehr Vogelaugen-Karten und Riesenarmeen, sondern kleine Elitetrupps, die vornehmlich durch edle 3Dfx-Welten stapfen.

Im Sektor der Wirtschaftsstrategie gab es nicht allzu viel, dafür aber gehaltvolle Ware zu sehen. Ein Erfolgsabonnement dürften die entzückenden »Die Siedler 3« besitzen, gleiches gilt auch für die Eisenbahnerei »Railroad Tycoon 2« sowie Sid Meiers »Alpha Centauri«.

(md)

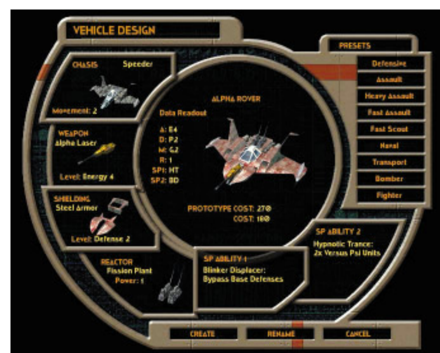
Strategiespiele: Die Hoffnungsträger

1. **Command & Conquer 3: Operation Tiberian Sun**
2. **Alpha Centauri**
3. **Age of Empires 2**
4. **Warzone 2100**
5. **Third World**

ALPHA CENTAURI



Ein abgedunkelter Raum mit funktionierender Klimaanlage und einem bescheiden grinsenden Sid Meier in der Ecke: Was kann sich ein Journalist auf der E3 mehr wünschen? Hinter den allseits beliebten verschlossenen Türen wurde geladenen Sterblichen die Gunst gewährt, eine spielbare Alpha-Centauri-Version zu erleben. Ehrfurcht ist angebracht; schließlich handelt es sich bei dem Aufbau-Strategiespiel um den inoffiziellen Enkel von Civilization.



Alpha Centauri beginnt da, wo Civilization 2 aufhörte: Ein irdisches Raumschiff erreicht einen bewohnbaren Planeten im Sonnensystem von Alpha Centauri. Kaum gelandet, spalten sich die zänkischen Menschlein in sieben verschiedene Splittergruppen auf. Wählen Sie Ihre Sippe mit Bedacht; jede Partei hat bestimmte Vor- und Nachteile bei Produktion und Forschung. Übersichtliche Isometrie-Landkarten und gemütlicher Rundenablauf ohne Echtzeit-Hektik erinnern angenehm an Civilization 2. Nimmt Ihr Reich gewaltige Ausmaße an, dürfen Sie Mikromanagement-Kleinkram für die einzelnen Städte an eine Automatikfunktion delegieren. Einheiten lassen sich individuell mit frisch erforschten Extras ausstatten. Zu den fortgeschrittenen Techniken gehört beispielsweise Terraforming: Mit einem göttlich anmutenden Mausklick können Sie das Gelände einebnen oder Berge hochziehen – und dabei ganz nebenbei das fruchtbare Umland einer gegnerischen Siedlung beschädigen.

Die Firaxis-Macher betonen, daß Sie bei aller Komplexität besonderes Augenmerk auf die Zugänglichkeit legen. Einfache Bedienung, Tutorials und sechs Schwierigkeitsgrade sind wichtige Tugenden. Nicht nur Eroberer können gewinnen: Auch Diplomatie, Handel und Pazifismus führen auf die Siegesstraße.

▌ **Hersteller: Firaxis**
▌ **Termin: 4. Quartal 98**

AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS





Das Sequel des erfolgreichen Strategiespiels Age of Empires entsteht unter den wachsamen Augen von Bruce Shelly, der bereits als Co-Produzent von Teil 1 und dem nicht minder berühmten Civilization mit Lorbeeren überhäuft wurde. Entsprechend sehnsüchtig wird der Nachfolger erwartet.

Anders als beim Vorgänger verschlägt es den Spieler diesmal in eine Epoche lange nach der Eisenzeit: Sie beginnen beim Fall Roms und müssen sich durch das harte Mittelalter kämpfen, insgesamt liegen rund 1000 Jahre Geschichte vor Ihnen. Um diese beachtliche Zeitspanne zu überleben, stehen Ihnen 13 verschiedene Zivilisationen zur Verfügung, wobei die Kelten, Wikinger, Mongolen, etc. jeweils unterschiedliche Eigenschaften und Bauvorlieben aufweisen. Beachtlich ist die Fülle von Einheiten, die jedes Volk mit sich bringt. Sehr vorteilhaft auch die jetzt eingeführte Option, mehrere Truppen auf einmal in Auftrag zu geben, um in Windeseile eine stattliche Armee aufzubauen.



Die Verwaltung letzterer wurde mit einem neuen Wegrouten-System und etlichen frischen Befehlen verfeinert. So lassen Sie einen Soldaten »folgen«, »bewachen« oder einfach nur »stehen«. Auch die Aggressivität der einzelnen Soldaten kann festgelegt werden. Auf diese Weise verhindern Sie, daß ein Mitglied Ihrer Truppe einem Feind folgt und in der gegnerischen Basis umzingelt wird.

Dem Kampfgeschehen verpaßte Microsoft ein neues Realismus-Kleid. Sie rammen feindliche Boote, um diese anschließend zu entern, oder lassen Ihre Mannen in militärischer Formation strammstehen. Die nötige Übersicht wird dabei durch mehrere Hotkeys und eine editierbare Karte gewährleistet. Zur Finanzierung des Fortschritts benötigen Sie natürlich Geld. Dieses erwerben Sie nicht nur wie im ersten Teil durch das Ausbeuten von Ressourcen, sondern auch durch Handel. Ein ausgefeiltes Handelsmenü verführt Sie zu riskanten Tauschgeschäften mit befreundeten Zivilisationen.

Mehr Handel im Mittelalter

Besonders hervorstechend ist die komplett runderneuerte Grafik. Höhere Auflösung und bessere Animationen sind jedoch nur ein Teil der prachtvollen Präsentation. Begeisterung erwecken die teilweise gigantischen Burgen, welche die realistisch anmutende Landschaft bevölkern; aber auch so manch anderes gelungene Bauwerk erfreut das Auge. Transparente Wassereffekte und feine Explosionen machen den grafischen Genuß vollkommen.

Damit Sie Ihre eigenen Missionen zusammenstellen können, wird dem Spiel wieder ein Editor beiliegen. Die Hardwareanforderungen wurden relativ bescheiden gehalten, damit sich auch Besitzer eines Pentium/133 mit 32 MByte RAM und 100 MByte Festplattenspeicher durchs Mittelalter erobern dürfen. Geplant sind Zufalls-Karten, historische Kampagnen und eine maximale Anzahl von acht Spielern per Modem, Netzwerk oder Internet.





- **Hersteller: Microsoft**
- **Termin: 1. Quartal 99**

AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME

Die Zusatz-CD zu Age of Empires spielt zur Zeit des alten Roms. Mit Mazedoniern, Römern, Karthagern und Palmyranern haben vier neue antike Kulturen ihren Auftritt. Neben größeren Landkarten bringen sie 25 Gebäude und drei Kampagnen mit. Zudem verfügen sie über unterschiedliche Stärken, etwa in der Kampfkraft oder der Produktion. Unter den neuen Truppengattungen sind insbesondere die Kamele erwähnenswert. Da sie sich nicht mit Pferden vertragen, sollten solcherart gemixte Gruppen tunlichst vermieden werden.

▮ **Hersteller: Microsoft**
▮ **Termin: 3. Quartal 98**

A.I. ALIEN INTELLIGENCE

A.I. mischt das Echtzeit-Genre mit Elementen aus Masters of Orion und Civilization: Nach einer Atombome liegt Ihre Heimatwelt in Schutt und Asche. Doch von solchen Lappalien lassen Sie sich nicht aus der Ruhe bringen. Sie bauen den Planeten wieder auf, erobern Sonnensystem für Sonnensystem und forschen munter an neuen Technologien. Vielleicht treffen Sie eines Tages sogar den Bombenleger wieder ...

▮ **Hersteller: Interplay**
▮ **Termin: 3. Quartal 98**



AXIS AND ALLIES



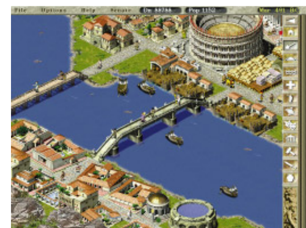
Europäische Achsenmächte und Allierte stehen sich in der PC-Umsetzung dieses »Risiko für Fortgeschrittene« gegenüber. Das Brettspiel-Original schaffte es aufgrund der vom Hersteller als etwas heikel empfundenen Thematik nie, offiziell in Deutschland zu erscheinen. Dabei ist es bei US-Strategiefans längst ein Geheimtip, wie auch Eigenimporteur Martin Schnelle bestätigen kann.

▮ **Hersteller: Hasbro Interactive**
▮ **Termin: 3. Quartal 98**

CAESAR 3

Bei der prachtvoll animierten Wirtschaftssimulation Caesar 3 betätigen Sie sich im alten Rom zugleich als Erbauer, Stadtoberhaupt und Feldherr. Ähnlich wie bei SimCity stampfen Sie mit Steuermitteln auf einer isometrischen Karte eine Stadt aus dem Boden. Außerdem bauen Sie eine Armee auf, welche die Angriffe von allerlei marodierenden Barbaren abschmettern soll. Näheres dazu verrät unserer ausführlicher Bericht in dieser Ausgabe.

▮ **Hersteller: Sierra**
▮ **Termin: 4. Quartal 98**



BLACK & WHITE

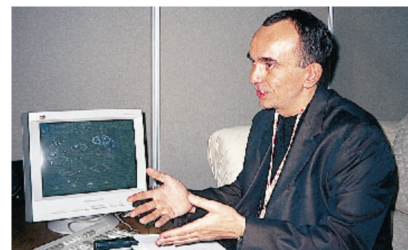
Einige der ungewöhnlichsten Spielideen der Computergeschichte gehen auf das Konto des Engländers Peter Molyneux. Auch sein darwinistischer Streich Black & White entzieht sich wieder jeglicher Kategorisierung; er enthält sowohl Elemente seiner beiden Spitzentitel Dungeon Keeper und Populous als auch Grundideen der Lebens-Simulation Creatures.

Auf einer prachtvollen 3D-Insel vertreiben sich bis zu sieben Völker die Zeit mit Spielen, Fressen und Herumlungern. Ihre Aufgabe als gottgleicher Übervater besteht darin, eines davon unter Ihre Fittiche zu nehmen und in eine leistungsfähige Hochkultur umzuformen. Ob Sie aus der faulen Bande nun Krieger, Kannibalen, Vegetarier oder eine Handelsnation machen, bleibt Ihnen überlassen. Durch lobendes Tätscheln oder zornige Blitzschläge erziehen Sie die Leutchen nach dem Zuckerbrot-und-Peitsche-Prinzip. Einen Königsweg wird es nicht geben, vielmehr hat jede Entwicklungsform ihre Vor- und Nachteile: Die Fleischfresser erreichen eine gigantische Körpergröße, sind dafür aber bei den anderen Stämmen nicht sehr beliebt und zudem auf eine exorbitante Kalorienzufuhr angewiesen. Auch wird es einen Tag-und-Nacht-Modus geben, so daß die Entwicklung scharfer Augen nicht schaden dürfte.





Finales Ziel ist es natürlich, die anderen Stämme von der Karte zu vertreiben. Wenn das gelingt, dürfen Sie sich mit diesem Szenario samt der überlebenden Rasse in eine Internet-Partie einklinken – dort werden dann die Landmassen sämtlicher Teilnehmer zu einem riesigen Kontinent zusammengefügt.


Peter Molyneux erläutert das ungewöhnliche Spielkonzept.

▮ **Hersteller: Bullfrog**
▮ **Termin: 3. Quartal 99**

CIVILIZATION 2: TEST OF TIME



Test of Time ist eine optisch verbesserte Ausgabe des ansonsten identischen Siedlungs-Klassikers Civ 2. Insbesondere die Einheiten erstrahlen neuerdings im schön animierten 3D-Glanz. Interessanterweise werden sich die Landstriche mehrerer Spieler miteinander verbinden lassen, um so beispielsweise Siedler mit Transportschiffen von einer Karte auf die andere zu bugsieren.

- **Hersteller: Microprose**
- **Termin: 2. Quartal 99**

CLOSE COMBAT 3

Das Echtzeit-Strategiespiel Close Combat 3 ist inmitten des Zweiten Weltkriegs angesiedelt. Schauplatz ist die deutsche Ostfront während der Jahre 1941 bis 1945. Sie kommandieren eine Eliteeinheit, deren Mitglieder über steigerungsfähige Charaktereigenschaften verfügen. Frisch hinzugekommen sind etliche Rollenspielelemente, das Gelände hat an Umfang deutlich zugelegt, und als Dreingabe zu den rund 30 Szenarien gibt's einen runderneuerten Editor.

- **Hersteller: Microsoft**
- **Termin: 1. Quartal 99**



CONFLICT OF NATIONS



Von wegen Konsolen-Umsetzung: Erstmals läßt Sega ein Programm speziell für den PC entwickeln. Das britische Team NMS strickt an diesem merkwürdigen Echtzeit-Stragiespiel. Acht Nationen balgen sich zu Beginn des 20. Jahrhunderts um die Weltherrschaft. Sie müssen bauen, Ressourcen mopsen und Ihre Figuren zur Städte-Einverleibung losschicken: Eroberungen mit schwarzem Humor.

- **Hersteller: Sega**
- **Termin: 4. Quartal 98**

CREATURES 2

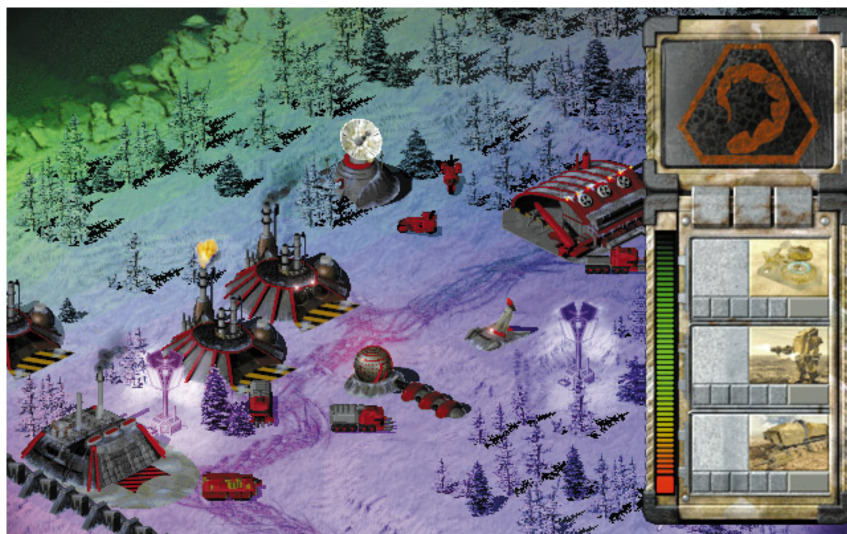
Die Norns sind wieder da: Bei dieser Erziehungs-Simulation sollen Sie durch pädagogische Maßnahmen den affenähnlichen Wesen solche Dinge wie Sprechen und Lesen beibringen, auf daß sie diese Eigenschaften an ihre Nachkommen vererben. Im Vergleich mit dem Vorgänger fallen neben den Wetterumschwüngen auch die schönere Präsentation sowie die etwas lernfähigeren Norns positiv auf.

- **Hersteller: Mindscape/SSI**
- **Termin: 3. Quartal 98**



COMMAND & CONQUER 3: OPERATION TIBERIAN SUN

Den globalen Krieg will Westwood in **Tiberian Sun** entfesseln. Nachdem sich die Auseinandersetzungen zwischen GDI und NOD ursprünglich auf Europa und Afrika beschränkten, geht es nun auch auf anderen Kontinenten heiß her. Die GDI hat sich der Stroy zufolge inzwischen an den Nordpol zurückgezogen, während die letzten NOD-Anhänger in unterirdischen Behausungen dahin vegetieren. Gefährliches Tiberium prasselt weiterhin aus dem All auf die Erde nieder und verseucht den Planeten immer stärker. Einige Varianten des Tiberiums sind dermaßen instabil, daß der Stoff mitunter sogar spontan explodiert. Zudem irren mutierte Soldaten in der Gegend herum. Die Zivilisten haben aufgerüstet und lassen sich nicht mehr ohne Gegenwehr niedermetzeln. Versteckt mischen ferner Außerirdische in diesem Konflikt mit. In dieser Situation taucht Kane, totgeglaubter Anführer der NOD aus der Versenkung auf und bringt sogar seinen Sohn mit. Heftige Kämpfe flammen auf, als sich die NOD-Gefolgsleute neu formieren.





Erfahrungspunkte für erfolgreiche Truppen

Beide Seiten verfügen über spezielle Waffensysteme, die jeweils unterschiedliche Taktiken erfordern. So wühlen sich Truppen der mit Vorliebe unterirdisch operierenden NOD-Streitkräfte gerne durch den Untergrund, um dann unvermutet neben verwundbaren Gebäuden aufzutauchen. Jeweils 15 Einheitentypen stehen dem Feldherren zur Verfügung; dazu gehört beispielsweise »Jump Jet Infanterie«, die problemlos Höhenunterschiede überwindet. Bei der Zahl der unterschiedlichen Einheiten gab es schon deshalb eine deutliche Begrenzung, um dem Spieler das System durchschaubarer zu machen. Die größere Übersichtlichkeit ermöglicht es, sich rascher mit den Feinheiten der militärischen Systeme auseinanderzusetzen. Laut Westwood sind dadurch die individuellen Fähigkeiten besser herauszuarbeiten als bei einer größeren Anzahl von Variationen. Diesmal ist es noch wichtiger, die Truppen umsichtig einzusetzen, da gewonnene Erfahrungspunkte deren Fähigkeiten spürbar verbessern können.



Die Darstellung erfolgt in Voxel-Technik, wodurch man sich eine detaillierte Darstellung und ein problemloseres Erstellen der vielen Spezialeffekte erhofft. So sind Beschädigungen an einzelnen Fahrzeugteilen einfach zu erkennen. Polygone wären laut der Entwickler für das gewünschte Resultat zu langsam, zumal Tiberian Sun selbst auf durchschnittlichen PCs noch problemlos laufen soll.

Eine große Bedeutung will man Guerilla-Kampftaktiken und der Sabotage einräumen. Außerdem wird es zufrierende Gewässer, Waldbrände und Wind geben, was deutliche Rückwirkungen auf den Spielverlauf haben kann. Beispielsweise können Böen gefährliche Schwaden giftiger Substanzen in die eigenen Reihen tragen und dort zu schweren Verlusten führen.

Die oft beklagte Dummheit der Erntefahrzeuge soll endlich der Vergangenheit angehören; die neue KI sorgt dafür, daß sich diese Maschinen von den Gegnern eher fernhalten und nicht wie früher blindlings in ihr Verderben fahren. Seeschlachten sind nicht vorgesehen, dafür können Schwebefahrzeuge über das Wasser gleiten.

- **Hersteller: Westwood**
- **Termin: 4. Quartal 98**

CROMAGNON



In den USA heißt dieses Echtzeit-Strategiespiel Dawn of War. Virgin Deutschland entschied sich in einem Poesie-Anfall dagegen für den lieblichen Titel Cromagnon – Die Wiege der Menschheit. Prähistorischer Alltag: Hütten bauen, Saurier hauen, erfinden und vermehren. Sie wählen per Mausklick aus, welche Pärchen sich in einer kuscheligen Ecke zwecks Reproduktion niederlassen. Tip: Nur talentierte Gene sind Fortpflanzungs-Hits!

▮ **Hersteller: Virgin**

▮ **Termin: 3. Quartal 98**

GANGSTERS

Als digitaler Al Capone sollen Sie eine Stadt unter Ihre Kontrolle bringen. Zu diesem Zweck stellen Sie rund 400 vorrätigen Bösewichter ein. Mit in Echtzeit vergebenen Anweisungen werden die Geschäfte der etwa 5000 Spießbürger am Ort mit Erpressungen überzogen. Bandenkriege halten derweil die vom Computer oder bis zu drei Gegenspielern betreuten Schurken auf Abstand; Polizei und Justiz begnügen sich mit einem Bakschisch.

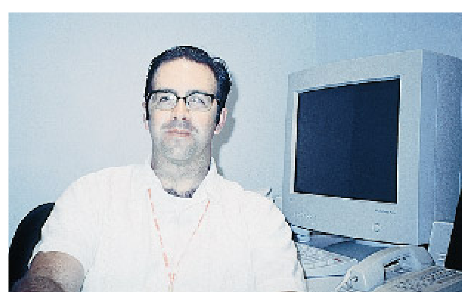
▮ **Hersteller: Eidos**

▮ **Termin: 3. Quartal 98**



DARK REIGN 2

Nach Aussage des Dark Reign 2-Produzenten Greg Borrud wird sich der Nachfolger des bekannten Echtzeit-Strategiehammers radikal vom Vorgänger unterscheiden. So soll das Gelände 3Dfx-Karten unterstützen und sich in jeder Richtung stufenlos drehen und zoomen lassen. Jede der Truppengattungen wird über einen ganzen Schwung an Animationen verfügen. So hält etwa ein Infanterist, der durch einen Fluß watet, sein Gewehr über seinen Kopf. Wichtiger als diese optische Frischzellenkur – der sich auch sämtliche Einheiten unterwerfen mußten – sind die inhaltlichen Änderungen. Die Kämpfe konzentrieren sich auf die Bodentruppen und dabei vor allem auf die Infanterie. Statt der üblichen Massenattacken wird der Spieler vornehmlich kleine Spezialtrupps durch die feindlichen Linien schleusen und dabei auch vor nächtlichen Überfällen nicht zurückschrecken.



Dark Reign 2-Produzent Greg Borrud

▮ **Hersteller: Activision**

▮ **Termin: 2. Quartal 99**

HOSTILE WATERS

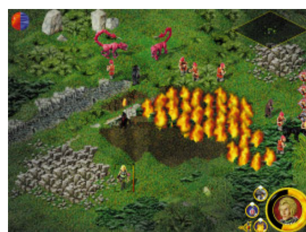
In Rages neuem Action-Strategie-Titel starten Sie von Ihrem Flugzeugträger aus zu Beginn jeder der in sich abgeschlossenen Missionen eine Schar von Vehikeln. Gleichzeitig produzieren Sie dort neue Einheiten. Realistische, plötzlich wechselnde Wetterverhältnisse sollen den Aufklärungs-, Zerstörungs- oder Geleitschutz-Missionen den richtigen Kick geben.

▮ **Hersteller: Rage Software**

▮ **Termin: 1. Quartal 99**



MANA (DUEL)



Was dem deutschen Spieler sein Mana, wird dem Rest der Welt als Duel: The Mage Wars geläufig sein. Der Name ist schnuppe, denn hüben wie drüben hauen sich Magier verschiedene Monstertypen und Zaubersprüche um die Ohren. In einer dicken Kampagne müssen Sie drei Fantasy-Welten erobern. Entwickler mit Vergangenheit: Mana-Programmierteam Mythos lieferte übrigens einst die X-COM-Taktikspiele für Microprose ab.

▮ **Hersteller: Virgin**

▮ **Termin: 3. Quartal 98**

POLICE QUEST SWAT 2

In dem Echtzeit-Strategiespiel Police Quest: SWAT 2 übernehmen Sie wahlweise das Kommando über eine Terroristengruppe oder eine Eliteeinheit der Polizei von Los Angeles. Ihre SWAT-Truppe legt sich abwechselnd mit Terroristen, Geiselnehmern und Attentätern an und erhält während der 15 Einsätze Unterstützung durch Scharfschützen, Hunde, Helikopter und Panzer.

▮ **Hersteller: Sierra**

▮ **Termin: 3. Quartal 98**



POPULOUS 3



Der Bullfrog-Titel Populous 3 nähert sich seiner Vollendung. Als Schamanin legen Sie alles daran, überirdische Macht zu entwickeln und in 30 Leveln bis zu drei Computergegnern ordentlich einzuheizen.

Die gelungene 3D-Perspektive fällt sofort ins Auge, was allen Fans der Vorläufer Tränen der Freude ins selbige treiben sollte. In drei Dimensionen wirken Sturmfluten und Vulkane halt viel beeindruckender.

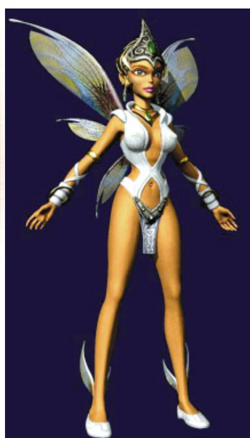
▮ **Hersteller: Bullfrog**

▮ **Termin: 4. Quartal 98**

DUNGEON KEEPER 2



Es gibt ein Leben nach Peter Molyneux: Bullfrog präsentierte hinter verschlossenen und gut gesicherten Türen (»Wie, Sie haben einen Termin? Das kann ja jeder sagen!«) den Nachfolger zu Dungeon Keeper. Schon beim kurzen Video-Interview mit dem gehörnten Reaper kommt Stimmung auf: Der Gute ist noch untalentierter als die Akteure der Multimedia-Leserbriefe und schlägt nach zahlreichen Wiederholungen der gleichen Szene den Kameramann grün und blau.



Ein Hauptkritikpunkt am ersten Teil war die eher grobe Grafik, bedingt durch die aufgrund der langen Entwicklungszeit veraltete Technik. Dungeon Keeper 2 bekommt von vorneherein eine fixe, polygonbasierte 3D-Grafik verpaßt. So ist nicht nur die Draufsicht auf Ihren Kerker erheblich detaillierter und stufenlos zoombar, Sie können den Dungeon auch in jedem beliebigen anderen Winkel inspizieren. Die 3D-Ansicht erinnert an einen modernen Action-Titel und wirkt bei weitem nicht mehr so antiquiert.

Das Panoptikum an Charakteren, Fallen und Zaubersprüchen soll erheblich erweitert werden. So flattern jetzt auch Feen durch die Gewölbe, die von ein paar unterirdischen Innenarchitekten ausgebaut werden: In einem Freizeitraum dürfen sich die Imps von den Strapazen erholen, bevor sie wieder in Ihrem Auftrag buddeln und horten müssen.

▮ Hersteller: Bullfrog

▮ Termin: 1. Quartal 99



FORCE COMMANDER



Noch ein Echtzeit-Strategiespiel? Nur für 3D-Karten? Ja, aber es kommt von LucasArts und spielt im ewiggrünen Star-Wars-Universum. Verhaltenes Raunen: Hatten die nicht erst unlängst Rebellion veröffentlicht, einen äußerst zähen Runden-Strategen? Durchaus, doch Force Commander ist keine Auftragsarbeit für mäßig begabte externe Entwickler, sondern wird bei LucasArts selber programmiert. Aufatmen allenthalben.

Sie betreten die intergalaktische Bühne entweder als Rebellenführer oder als Commander des galaktischen Imperiums. Durch mehrere Kapitel wird der Handlungsfaden der bislang erschienenen drei Kinofilme nachgesponnen. So sind Sie auf dem Rebellenmond Yavin 4 aktiv oder wagen sich in die dürren Wüsten von Tatooine. Nach durchschnittlich drei Missionen geht es dann auf einer anderen Welt weiter.



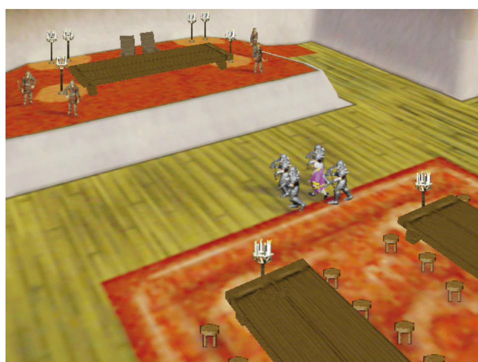
Ihre Aufgaben sind abwechslungsreich: Neben Standard-Typen wie Eroberungen und Zerstören von wichtigen Zielen müssen Sie gelegentlich auch die Stellung halten, bis Ihre Truppen den Rückzug angetreten haben. Prominentes Beispiel für diese Taktik: die Schlacht um den Eisplaneten Hoth aus »Das Imperium schlägt zurück«. Mehr als 100 alte Bekannte, Fahrzeuge und Gebäudetypen kreuzen Ihren Weg. Sie haben indes alle Hände voll zu tun, um die Ressourcen eines Planeten abzubauen und Truppen, Droiden oder die vertrauten AT-ATs beziehungsweise Y-Wings zu befehligen.

Die schon erwähnte 3D-Karten-Unterstützung soll das Spielerlebnis deutlich schöner und – im Rahmen des Vorstellbaren – realistischer machen als jedes Echtzeit-Strategiespiel vor Force Commander. Filmreife Kameraschwenks werden dabei für Übersicht sorgen.

▮ Hersteller: LucasArts

▮ Termin: 4. Quartal 98

MYTH 2: SOULBLIGHTER



In dem Echtzeit-Strategiespiel Myth 2 kämpfen Sie erneut mit einer aus Rittern, Magiern und Zwergen zusammengewürfelten Legion gegen die Heerscharen der Finsternis. Genau wie beim Vorgänger werden alle gängigen 3D-Karten unterstützt, eine entschärfte deutsche Version ist ebenfalls in Arbeit. Neu – neben einigen Truppengattungen – sind das verbesserte Wegesystem sowie die noch eindrucksvolleren Lichteffekte. Das frei dreh- und zoombare 3D-Gelände wartet mit vielen animierten Details auf, etwa Zugbrücken oder Windmühlen. Viele der Schlachten finden innerhalb geschlossener Räume statt, aber auch die Belagerung von Burgen steht auf der Tagesordnung.



▮ Hersteller: Bungie
▮ Termin: 4. Quartal 98

PEOPLE'S GENERAL

Der Nachfolger des rundenbasierten Strategiespiels Panzer General 3D versetzt Sie in das Jahr 2005. Bei einem fiktiven Konflikt in Südostasien stehen sich zwei Fraktionen mit insgesamt 19 Nationen gegenüber. Ausgestattet mit modernstem, authentischem Kriegsgerät liefern sie sich Schlachten auf 36 handgemalten Hexfeldkarten. Das Geschehen konzentriert sich auf den Bodenkrieg, Schiffe hat man gleich ganz weggelassen. Und wer hier ein bißchen Luftunterstützung anfordert, wird dafür kräftig zur Kasse gebeten. Interessante taktische Perspektiven eröffnet die Möglichkeit, für jede Einheit zwei Sonderfähigkeiten (wie Brückenbau, doppelter Angriff, Erstschlagsfähigkeit) zu erwerben.



▮ Hersteller: Mindscape/SSI
▮ Termin: 4. Quartal 98

THIRD WORLD



Ron Millar wirkte am Design von Diablo und Starcraft mit; zu den Credits von James Anhalt gehören MechWarrior 2 und Dark Reign. Ihr neues Spiel Third World bietet Echtzeit-Taktik mit Rollenspiel-Einschlag. Sie kommandieren fünf Söldner durch eine 3D-Polygonwelt. Verschiedene Mutantentalente, neue Waffen und Verbesserungen der Charakter-Eigenschaften sollen das Management der eigenen Truppe abwechslungsreich gestalten.

▮ Hersteller: Activision
▮ Termin: 1. Quartal 99

THE WAR OF THE WORLDS

Der Krieg der Welten von H.G. Wells wird 100 Jahre alt, das gleichnamige Musical von Jeff Wayne 20 – zum Jubiläum landen die Marsianer mit ihren dreibeinigen Landefahrzeugen auf dem PC und ziehen auf Eroberungstour gen England. Die Truppen des 19. Jahrhunderts müssen sich schwer ins Zeug legen, um gegen die Invasoren zu bestehen. Musikalisch untermalt wird der Titel von Wayne-Kompositionen.

▮ Hersteller: GT Interactive
▮ Termin: 4. Quartal 98



RAILROAD TYCOON 2

Mit Railroad Tycoon 2 feiert ein Wirtschaftssimulations-Klassiker seine Wiederkehr. Anders als bei dem auf 32 Züge limitierten Vorgänger bauen Sie hier Gleise für beliebig viele der in über 50 Sorten vorrätigen Eisenbahnen. Die sollen auf isometrischen Landkarten Waren und Passagiere transportieren und dabei tunlichst Gewinne einfahren. Dadurch steigen Eigenkapitalquote und Aktienkurs Ihrer Firma, während die Städte selbständig expandieren und Industriebetriebe ansiedeln – was wiederum eine Steigerung der jeweiligen Frachtraten zur Folge hat. Mehrere Eisenbahnfreunde dürfen sich neuerdings auch via Internet oder Netzwerk gegenseitig die Kundschaft abjagen.



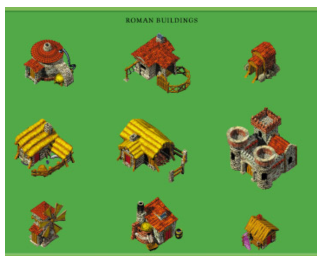
▮ Hersteller: PopTop
▮ Termin: 4. Quartal 98

DIE SIEDLER 3



Die Siedler-Serie ist mit mehr als einer Million Abverkäufen das bislang erfolgreichste Produkt der Mülheimer Softwareschmiede Blue Byte. Getreu der Devise »bloß keine gefährlichen Experimente« wird sich auch beim dritten Auftritt nicht allzu viel ändern. Nach wie vor siedeln Sie in Konkurrenz zum Computer oder bis zu 20 menschlichen Gegenspielern Ihren Volksstamm auf einer leicht isometrischen Welt an. Zu diesem Zweck bestücken Sie das Terrain mit einem Wegenetz und geben 40 unterschiedliche Gebäude von der Holzhütte bis zum Bauernhof in Auftrag. Zufriedene Kolonisten vermehren sich selbständig. Mit zunehmender Ausbreitung kommen sie den Konkurrenzstämmen ins Gehege, die es durch militärische Aktionen zu besiegen gilt.

Abgesehen von der schöneren Präsentation und der vereinfachten Steuerung ist der wirtschaftliche Spielverlauf im großen und ganzen gleich geblieben. Erheblich aufgewertet wurde dagegen der militärische Aspekt. So verfügt neuerdings jeder der drei mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen behafteten Stämme über fünf Schiffe zum Verfrachten von Siedlern und Soldaten. Letztere werden nun auch direkt kontrolliert, indem man Sie per Maus zu einer Gruppe zusammenfaßt und klickend durchs Gelände scheucht. Hauptaufgabe während der drei Kampagnen ist die Eroberung von Heiligtümern. Dort erlernen Ihre Priester Zaubersprüche der Gewichtsklassen »Heuschreckenplage« oder »Feuersbrunst«.



▮ **Hersteller: Blue Byte**
▮ **Termin: 3. Quartal 98**

SIM CITY 3000



Noch vor einem Jahr sorgten seltsam leere Bilder dreidimensionaler Polygon-Einöden für Stirnrunzeln: Wer sollte denn da bei SimCity 3000 noch die Übersicht behalten? Wie schon in Ausgabe 5/98 berichtet, gibt es Entwarnung: Maxis hat sich nach der Übernahme durch Electronic Arts wieder auf seine Wurzeln besonnen und das Konzept einer dreidimensionalen, frei begehbaren Stadt in der Schublade verschwinden lassen.



Größer ist besser: Die Metropolen der nächsten Generation belegen bis zu viermal soviel Platz wie die des Vorgängers. Statt läppischer 80 Gebäude-Sorten gibt es nun derer 250. Alle wurden erst gerendert und dann in vier Ansichten als Sprites gespeichert – denn drehen dürfen Sie die Karte auch diesmal wieder. Falls es Ihnen schwerfällt, sich von Ihren städtebaulichen Meisterwerken aus dem Vorgängerprogramm zu trennen, importieren Sie diese einfach.

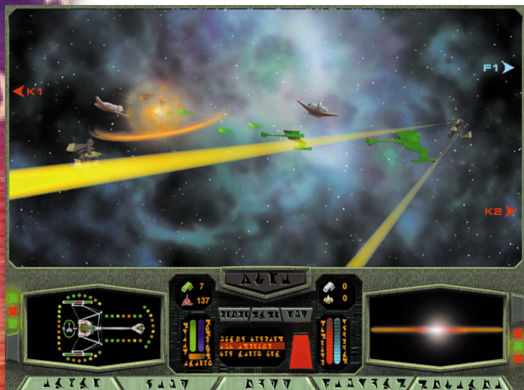
Erstmals können sich die Bewohner gegen ein Kraftwerk im Vorgarten aktiv wehren: Statt einfach nur wegzuziehen, führen die Sims jetzt Bürgerentscheide durch, die Ihre Handlungen nachhaltig beeinflussen können.

Haben Sie den Eindruck, eine Region besonders gut hinbekommen zu haben, bietet Maxis Ihnen mit »SimCity.com« eine besondere Nettigkeit: Auf diesem Internet-Server präsentieren Sie Ihre Werke anderen SimCity-Spielern.



▮ **Hersteller: Maxis**
▮ **Termin: 4. Quartal 98**

STAR TREK: STARFLEET COMMAND



In der Akademie wurden Sie auf den Alltag im All vorbereitet. In Starfleet Command, der Umsetzung eines in Amerika populären Brettspiels, geht es hauptsächlich um die Gefechte im Weltraum – ein Rhetorik-Lehrgang mit Captain Picard besitzt halt doch etwas wenig Anziehungskraft.

Sie nehmen in einem von 50 verschiedenen Schiffen Platz, die zur Flotte von sechs verschiedenen Star-Trek-Rassen gehören. Abhängig von der galaktischen Großwetterlage ändern sich bei jedem Spiel Art und Reihenfolge der zu absolvierenden Missionen. Auch einige klassische, aus Film und Fernsehen bekannte Aufträge sind mit dabei.

▮ Hersteller: Interplay

▮ Termin: 4. Quartal 98

STARCRAFT EXPANSION: BROOD WARS

Spätestens zum Weihnachtsfest wird die Starcraft-Zusatz-CD Brood Wars im Einzelhandel landen, für deren Betrieb das Basisspiel erforderlich ist. Sie bietet drei Kampagnen (eine pro Rasse), die 24 Szenarien und eine spannende Hintergrundgeschichte enthalten. Dank der drei neuen Landschaftsformen besuchen Sie abwechselnd wüstenartige, verschneite und düstere Welten – letztere sind die Heimstatt der berüchtigten »Dark Templar«. Für einen Motivationsschub sorgen rund 100, auch solo betreibbare Mehrspielerkarten. Noch mehr Abwechslung bieten die sechs jungfräulichen Truppengattungen, unter ihnen Konstruktionsmobile und Medizinroboter.



▮ Hersteller: Blizzard

▮ Termin: 4. Quartal 98

WARZONE 2100



Wie der Titel bereits anklingen läßt, versetzt Sie das Echtzeit-Strategiespiel des englischen Entwicklerhauses Pumpkin Studios in das verwüstete Nordamerika von Übermorgen. Ihr Auftrag ist es, nach verlorengegangenen Technologien zu suchen – und nebenbei das gesamte Land zu erobern.

Ergo entwickeln Sie zunächst Roboter, die über eine gewisse Eigenintelligenz verfügen und sogar in taktischer Hinsicht lernfähig sind: Nach einiger Zeit merken sich die Kommando-Roboter Ihre individuellen Strategien und übernehmen langsam selbst die daraus resultierenden logischen Befehlsstrukturen, so daß Sie sich bloß noch um die wesentlichen Dinge kümmern müssen. Die bestehen darin, Rohstoffe zu sammeln, um damit eine Basis und eine Armee aufzubauen. Mit dieser wird das zunächst abgedunkelte Terrain erkundet, um neue Rohstoffquellen zu orten, den Gegner zu stellen und seine Basen zu vernichten.



All das geschieht in drei gigantischen Feldzügen, die auf einer beliebig zoom- und drehbaren, isometrischen 3D-Landschaft ausgefochten werden. Sämtliche Gebäude, Strukturen und Geländeformen erhalten dank Texture-Mapping und realistisch wirkenden Schatteneffekten einen plastischen Anstrich. Die Story wird mit reichlich Zwischensequenzen sowie durchgehender Sprachausgabe vorangetrieben. Ein Mehrspieler-Modus (Internet, Netzwerk) darf natürlich nicht fehlen.



▮ Hersteller: Eidos

▮ Termin: 3. Quartal 98

ALLE SPIELE DER

Spiel	Hersteller	Genre	Termin
101: First Airborne in Normandy	Empire	Strategie	3. Quartal 98
20.000 Leagues: The Adventure continues (S.58)	South Peak Interactive	Adventure	3. Quartal 99
3D Ultra Minigolf Deluxe	Sierra	Sportspiel	3. Quartal 98
Actua Tennis	Gremlin	Sportspiel	3. Quartal 98
Adidas Power Soccer 98	Psygnosis	Sportspiel	3. Quartal 98
Aftershock (S. 72)	Rage Software	Rennspiel	1. Quartal 99
Age of Empires 2	Microsoft	Strategie	1. Quartal 99
Age of Empires Expansion: Rise of Rome	Microsoft	Strategie	3. Quartal 98
Age of Wonders	Epic Megagames	Strategie	4. Quartal 98
Aironauts (S. 40)	Infogrames/Ocean	Action	4. Quartal 98
Akula – Red Hunter	Crusader Studios	Simulation	4. Quartal 98
Alien Intelligence	Interplay	Strategie	3. Quartal 98
Alien Resurrection	Fox Interactive	Action	3. Quartal 98
Aliens vs. Predator (S. 40)	Fox Interactive	Action	4. Quartal 98
Alpha Centauri	Firaxis	Strategie	4. Quartal 98
Amen – the Awakening	Cavedog	Action-Adventure	3. Quartal 99
Anachronox (S. 52)	Eidos	Action-Adventure	1. Quartal 99
Apache Havoc	Empire	Simulation	4. Quartal 98
Arena	SCI	Action	1. Quartal 99
Asheron's Call	Microsoft	Rollenspiel	3. Quartal 98
Asteroids	Activision	Action	3. Quartal 98
Attack of the Saucerman	Psygnosis	Action	3. Quartal 98
Axis and Allies	Hasbro Interactive	Strategie	3. Quartal 98
Babylon 5 Space Combat Game (S. 40)	Sierra	Action	1. Quartal 99
Baja 1000 Racing	Red Orb	Rennspiel	?. Quartal 98
Baldur's Gate (S. 59)	Interplay	Rollenspiel	3. Quartal 98
Baseball Pro 99	Sierra	Sportspiel	1. Quartal 99
Basketball Pro 99	Sierra	Sportspiel	4. Quartal 98
Beavis & Butt-head	GT Interactive	Adventure	4. Quartal 98
Beneath (S. 58)	Activision	Adventure	4. Quartal 98
Big Air (S. 74)	Accolade	Sportspiel	4. Quartal 98
Biofreaks	Midway	Action	4. Quartal 98
Biosys	Take 2	Action-Adventure	4. Quartal 98
Biotech: Liberator	Beam	Action	4. Quartal 98
Birth of a Federation	Microprose	Strategie	3. Quartal 98
Black & White	Lionhead	Strategie	3. Quartal 99
Blade	Gremlin	Action-Adventure	3. Quartal 98
Blitzkrieg	Avalon Hill	Strategie	1. Quartal 99
Blood 2: The Chosen	GT Interactive	Action	4. Quartal 98
Buggy	Gremlin	Rennspiel	3. Quartal 98
Caesar 3	Sierra	Strategie	4. Quartal 98
Canal+ Soccer 99 (S. 76)	Infogrames/Ocean	Sportspiel	4. Quartal 98
Carmageddon 2 (S. 41)	SCI	Action	4. Quartal 98
Centipede (S. 41)	Hasbro Interactive	Action	4. Quartal 98
Civilization 2: The Test of Time	Microprose	Strategie	2. Quartal 99
Close Combat 3	Microsoft	Strategie	1. Quartal 99
Cluedo 2	Hasbro Interactive	Strategie	4. Quartal 98
CNO 1941	Crusader Studios	Simulation	3. Quartal 98
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Westwood	Strategie	4. Quartal 98
Conflict of Nations	Sega	Strategie	4. Quartal 98
Conquest	Digital Anvil	Strategie	3. Quartal 99
Crash	Carts Interactive	Rennspiel	4. Quartal 98
Creatures 2	Mindscape/SSI	Strategie	3. Quartal 98
Crimson Wars	Infogrames/Ocean	Strategie	4. Quartal 98
Croc 2	Fox Interactive	Action	1. Quartal 99
Cromagnon (Dawn of War)	Virgin	Strategie	3. Quartal 98
Cyberstorm 2: Corporate Wars	Dynamix	Strategie	2. Quartal 98
Daikatana (S. 41)	Eidos	Action	3. Quartal 98
Dark Project	Looking Glass	Rollenspiel	4. Quartal 98
Dark Reign 2	Activision	Strategie	3. Quartal 99
Dark Side of the Moon South Peak	Interactive	Adventure	4. Quartal 98
Dark Vengeance (S. 41)	GT Interactive	Action	4. Quartal 98
Dawn of Aces	Interactive Magic	Simulation	4. Quartal 98
Dead Ball Zone	Rage Software	Sportspiel	4. Quartal 98
Deep Trouble	Infogrames/Ocean	Action	3. Quartal 98
Delta Force (S. 42)	NovaLogic	Action	4. Quartal 98
Descent 3 (S. 42)	Interplay	Action	3. Quartal 98
Dethkarz	Beam	Rennspiel	4. Quartal 98
Diablo 2 (S. 60)	Blizzard	Rollenspiel	4. Quartal 98
D-jump	UBI Soft	Action-Adventure	4. Quartal 98
Dominant Species	Red Storm	Strategie	3. Quartal 98
Dominion Storm over Gift 3	Eidos	Strategie	3. Quartal 98
Dragonflight	Grolier Interactive	Rollenspiel	4. Quartal 98
Drakan (S. 52)	Psygnosis	Action-Adventure	1. Quartal 99
Droian	CDV	Rollenspiel	3. Quartal 98
Duality	Double Aught	Action	3. Quartal 98
Duke Nukem Forever (S. 42)	GT Interactive	Action	4. Quartal 98
Dune 2000	Westwood	Strategie	2. Quartal 98
Dungeon Keeper 2	Bullfrog	Strategie	4. Quartal 98
Earthworm Jim 3D (S. 52)	Interplay	Action-Adventure	3. Quartal 98
Elysium	Cavedog	Action-Adventure	4. Quartal 98
Enemy Infestation	Ripcord Games	Action	4. Quartal 98

Spiel	Hersteller	Genre	Termin
European Air War	Microprose	Simulation	3. Quartal 98
Expendable (S. 43)	Rage Software	Action	4. Quartal 98
Expert Pool	Psygnosis	Sportspiel	3. Quartal 98
Extreme Warfare	Red Orb	Action	3. Quartal 98
F-16 Aggressor	Virgin	Simulation	3. Quartal 98
F-16 Viper (S. 66)	NovaLogic	Simulation	4. Quartal 98
F-18 Super Hornet (S. 67)	Digital Integration	Simulation	4. Quartal 98
F-22 Total Air War	DID	Simulation	3. Quartal 98
Fading Suns: Starship Diplomacy	Ripcord Games	Strategie	1. Quartal 99
Falcon 4.0	Microprose	Simulation	4. Quartal 98
Fallout 2 (S. 59)	Interplay	Rollenspiel	4. Quartal 98
Fantasy Sports Pro	Sierra	Sportspiel	3. Quartal 98
Fields of Fire	Empire	Strategie	3. Quartal 98
Fighter Duel 2.0	Infogrames/Ocean	Simulation	4. Quartal 98
Fighter Legends: Europe 1944 (S. 67)	Jane's Combat Simulations	Simulation	3. Quartal 98
Fighter Squadron	Activision	Simulation	4. Quartal 98
Fighting Steel (S. 67)	Mindscape/SSI	Simulation	4. Quartal 98
Final Fantasy 7 (S. 43)	Eidos	Rollenspiel	3. Quartal 98
Football Pro 99	Sierra	Sportspiel	4. Quartal 98
Forbidden City	Cryo	Adventure	4. Quartal 98
Force Commander	Lucas Arts	Strategie	4. Quartal 98
Formel 1 '98 (S. 43)	Psygnosis	Rennspiel	1. Quartal 99
Freedom in the Galaxy	Avalon Hill	Strategie	2. Quartal 99
Freelancer	Digital Anvil	Action	3. Quartal 99
Freie Jagd	Psygnosis	Simulation	1. Quartal 99
Gabriel Knight 3 (S. 58)	Sierra	Adventure	4. Quartal 98
Gangsters	Eidos	Strategie	3. Quartal 98
Giants (S. 43)	Interplay	Action	4. Quartal 98
Global Domination	Psygnosis	Strategie	4. Quartal 98
Glover (S. 43)	Hasbro Interactive	Action	4. Quartal 98
Golf Pro 99	Sierra	Sportspiel	3. Quartal 98
Good & Evil	Cavedog	Rollenspiel	4. Quartal 99
Grand Prix Legends (S. 72)	Sierra	Rennspiel	3. Quartal 98
Grim Fandango (S. 58)	Lucas Arts	Adventure	3. Quartal 98
Guadalcanal	Avalon Hill	Strategie	2. Quartal 99
Guardian	Ripcord Games	Action	1. Quartal 99
Guardians: Agents of Justice	Microprose	Strategie	3. Quartal 98
Gunship 3 (S. 67)	Microprose	Simulation	2. Quartal 99
H.E.D.Z.	Hasbro Interactive	Action	3. Quartal 98
Half-Life (S. 43)	Sierra	Action	3. Quartal 98
Hard Corps	Grolier Interactive	Action	4. Quartal 98
Hardwar	Gremlin	Action	3. Quartal 98
Headrush	Sierra	Denkspiel	3. Quartal 98
Heavy Gear 2 (S. 43)	Activision	Action	4. Quartal 98
Heretic 2 (S. 44)	Activision	Action	4. Quartal 98
Highway Knight	Digital Anvil	Action	1. Quartal 99
Hired Guns	Psygnosis	Action	4. Quartal 98
Homeworld (S. 44)	Sierra	Action	4. Quartal 98
Hostile Waters	Rage Software	Strategie	1. Quartal 99
Hoyle Classic Board Games	Sierra	Denkspiel	4. Quartal 98
Hoyle Classic Casino	Sierra	Denkspiel	4. Quartal 98
Hoyle Classic Card Games	Sierra	Denkspiel	4. Quartal 98
Hype – The Time Quest	UBI Soft	Action-Adventure	4. Quartal 98
iF/A-18E Carrier Strike Fighter (S. 67)	Interactive Magic	Simulation	3. Quartal 98
Indiana Jones and the Infernal Machine (S. 53)	Lucas Arts	Action-Adventure	1. Quartal 99
Inertia (S. 44)	Microsoft	Action	1. Quartal 99
Interstate 82 (S. 45)	Activision	Action	4. Quartal 98
Intervention	Cryo	Strategie	4. Quartal 98
Jest	Infogrames/Ocean	Action-Adventure	4. Quartal 98
Jetfighter Fullburn	Take 2	Simulation	3. Quartal 98
John Saul's Blackstone Chronicles (S. 59)	Mindscape/SSI	Adventure	4. Quartal 98
Jurassic Park: Trespasser (S. 54)	Dreamworks	Action-Adventure	1. Quartal 99
Kingpin	Interplay	Action-Adventure	1. Quartal 98
King's Quest: Mask of Eternity (S. 59)	Sierra	Adventure	4. Quartal 98
Klingon Honor Guard (S. 45)	Microprose	Action	3. Quartal 98
Knockout Kings (S. 76)	EA Sports	Sportspiel	4. Quartal 98
L.A.P.D. 2100 AD	Electronic Arts	Action	4. Quartal 98
Lander (S. 45)	Psygnosis	Action	4. Quartal 98
Lands of Lore 3 (S. 62)	Westwood Studios	Rollenspiel	4. Quartal 98
Legend of Blade Master (S. 59)	Ripcord Games	Rollenspiel	1. Quartal 99
Legend of the Five Rings	Activision	Action-Adventure	4. Quartal 98
Leisure Suit Larry's Casino	Sierra	Denkspiel	3. Quartal 98
Lightning	Carts Interactive	Rennspiel	4. Quartal 98
Links LS 99	Access	Sportspiel	4. Quartal 98
Links LS Extreme	Access	Sportspiel	4. Quartal 98
Lode Runner 2 (S. 46)	GT Interactive	Action	3. Quartal 98
M.A.X. 2	Interplay	Strategie	2. Quartal 98
Madden NFL 99	EA Sports	Sportspiel	4. Quartal 98
Majesty: Empire of the Darklands	Ripcord Games	Strategie	1. Quartal 99
Malkari	Interactive Magic	Strategie	3. Quartal 98
Mana (Duel: The Mage Wars)	Virgin	Strategie	3. Quartal 98
Mayday	Jowood	Strategie	3. Quartal 98

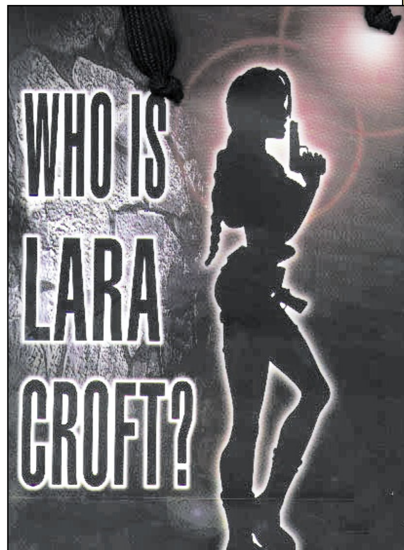
E3 IM ÜBERBLICK

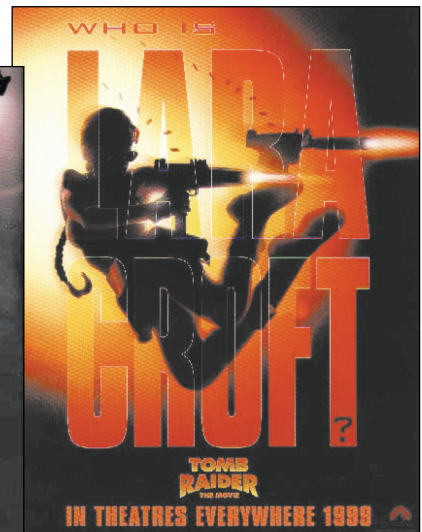
Spiel	Hersteller	Genre	Termin
MechWarrior 3 (S. 46)	Microprose	Action	2. Quartal 99
Messiah (S. 46)	Shiny Entertainment	Action	4. Quartal 98
Mig Alley	Empire	Simulation	4. Quartal 98
MiG-29 Fulcrum	NovaLogic	Simulation	4. Quartal 98
Missing in Action	GT Interactive	Simulation	2. Quartal 99
Monkey Hero	Take 2	Action-Adventure	4. Quartal 98
Moto Racer 2 (S. 72)	Electronic Arts	Rennspiel	3. Quartal 98
Motocross Madness (S. 73)	Microsoft	Rennspiel	3. Quartal 98
MS Combat Flight Simulator (S. 68)	Microsoft	Simulation	3. Quartal 98
Myth 2	Bungie	Strategie	4. Quartal 98
Nam	GT Interactive	Action	2. Quartal 98
NASCAR Racing 3 (S. 73)	Sierra	Rennspiel	4. Quartal 98
National Hockey Night (S. 76)	ESPN	Sportspiel	4. Quartal 98
Nations	Psygnosis	Simulation	1. Quartal 99
NBA Live 99 (S. 76)	EA Sports	Sportspiel	4. Quartal 98
NBA Tonight	ESPN	Sportspiel	4. Quartal 98
NCAA Football 99	EA Sports	Sportspiel	4. Quartal 98
Need For Speed 3 (S. 73)	EA Sports	Rennspiel	3. Quartal 98
Newmann/Haas Racing	Psygnosis	Rennspiel	3. Quartal 98
NFL Blitz	Midway	Sportspiel	4. Quartal 98
NFL Quarterback Club 99	Acclaim	Sportspiel	3. Quartal 98
NHL 99 (S. 76)	EA Sports	Sportspiel	4. Quartal 98
Nightlong	Team 17	Adventure	?. Quartal 98
Oblivion	Microsoft	Action	4. Quartal 98
Oddworld: Abe's Exoddus (S. 54)	GT Interactive	Action-Adventure	4. Quartal 98
O.D.T. (S. 54)	Psygnosis	Action-Adventure	4. Quartal 98
Off Road Challenge	Midway	Rennspiel	4. Quartal 98
Omikron	Eidos	Action	3. Quartal 98
Outcast (S. 54)	Infogrames/Ocean	Action-Adventure	3. Quartal 98
Panzer Elite (S. 68)	Psygnosis	Simulation	4. Quartal 98
People's General	Mindscape/SSI	Strategie	4. Quartal 98
Phoenix	Team 17	Action	4. Quartal 98
Pinball Arcade	Microsoft	Action	3. Quartal 98
Pizza Tycoon	Software 2000	Strategie	4. Quartal 98
Police Quest SWAT 2	Sierra	Strategie	2. Quartal 98
Populous 3	Bullfrog	Strategie	3. Quartal 98
Power Slide	GT Interactive	Rennspiel	4. Quartal 98
Prax Wars (S. 46)	Electronic Arts	Action	1. Quartal 99
Prey (S. 46)	GT Interactive	Action	1. Quartal 99
Prince of Persia 3D (S. 55)	Red Orb	Action-Adventure	1. Quartal 99
Pro 18 Golf	Psygnosis	Sportspiel	4. Quartal 98
Pro Pinball Big Race	Empire	Action	4. Quartal 98
Quest for Glory: Dragon Fire	Sierra	Rollenspiel	3. Quartal 98
Railroad Tycoon 2	Pop Top	Strategie	4. Quartal 98
Rayman 2 (S. 76)	UBI Soft	Action	4. Quartal 98
Rebel Moon Revolution	GT Interactive	Action	4. Quartal 98
Recoil	Virgin	Action	3. Quartal 98
Red Sea Operations	Infogrames/Ocean	Simulation	3. Quartal 98
Redline	Accolade	Action	4. Quartal 98
Rent-a-Hero	Neo	Adventure	3. Quartal 98
Requiem : Wrath of the Fallen (S. 47)	3DO	Action	1. Quartal 99
Return Fire 2 (S. 47)	MGM Interactive	Action	3. Quartal 98
Return to Krondor (S. 62)	Sierra	Rollenspiel	4. Quartal 98
Revenant (S. 62)	Eidos	Rollenspiel	3. Quartal 98
Revenge of Arcade (S. 47)	Microsoft	Action	3. Quartal 98
Ring (S. 59)	Cryo	Adventure	4. Quartal 98
Riverworld	Cryo	Strategie	3. Quartal 98
Road to Moscow	Interactive Magic	Strategie	4. Quartal 98
Robot Madness	Beam	Adventure	2. Quartal 99
Rogue Squadron (S. 47)	LucasArts	Action	3. Quartal 98
Roland Garros 1998	Grolier Interactive	Sportspiel	3. Quartal 98
Rush 2	Midway	Rennspiel	4. Quartal 98
Rushdown (S. 73)	Infogrames/Ocean	Rennspiel	4. Quartal 98
Ruud Gullit Striker	Rage Software	Sportspiel	4. Quartal 98
S.C.A.R.S.	UBI Soft	Rennspiel	4. Quartal 98
Sacrifice	Shiny Entertainment	Rollenspiel	2. Quartal 99
Saga – Rage of the Vikings	Cryo	Strategie	4. Quartal 98
SBK Superbike World Championship (S. 74)	Virgin	Rennspiel	3. Quartal 98
Scotland Yard	Cryo	Denkspiel	4. Quartal 98
Sega Rally 2	Sega	Rennspiel	4. Quartal 98
Shadowpact	Blue Byte	Strategie	3. Quartal 98
Siedler 3	Blue Byte	Strategie	3. Quartal 98
Sim City 3000	Maxis	Strategie	4. Quartal 98
Sin	Activision	Action	3. Quartal 98
Slave Zero	Accolade	Action	1. Quartal 99
Soldier	South Peak Interactive	Action-Adventure	2. Quartal 99
Sonic R	Sega	Rennspiel	3. Quartal 98
Soulbringer	Gremlin	Rollenspiel	4. Quartal 98
Space Bunnies must die (S. 54)	Ripcord Games	Action-Adventure	3. Quartal 98
Space Circus	Infogrames/Ocean	Action-Adventure	3. Quartal 98
Spearhead	Take 2	Action	4. Quartal 98
SpeedBuster (S. 74)	UBI Soft	Rennspiel	4. Quartal 98

Spiel	Hersteller	Genre	Termin
SpellCross	SCI	Strategie	3. Quartal 98
Spiel des Lebens	Hasbro Interactive	Denkspiel	4. Quartal 98
Sports Car (S. 74)	Virgin	Rennspiel	4. Quartal 98
Stadium Grand Prix (S. 73)	Team 17	Rennspiel	1. Quartal 99
Star Trek: Deep Space Nine	GT Interactive	Action-Adventure	3. Quartal 99
Star Trek: Klingon Academy (S. 68)	Interplay	Simulation	4. Quartal 98
Star Trek: Secret of Vulcan Fury	Interplay	Adventure	4. Quartal 99
Star Trek: Starfleet Command	Interplay	Strategie	4. Quartal 98
StarCon (S. 50)	Accolade	Action	1. Quartal 99
Starcraft Expansion CD: Brood Wars	Blizzard	Strategie	4. Quartal 98
Starlancer	Digital Anvil	Action	4. Quartal 99
Stars 3	Empire	Strategie	1. Quartal 99
Starship Troopers (S. 50)	Microprose	Action	4. Quartal 98
Starsiege (S. 68)	Dynamix	Simulation	3. Quartal 98
Starsiege: Tribes	Dynamix	Simulation	1. Quartal 99
Stellar Mercenaries	Infogrames/Ocean	Action	3. Quartal 98
Stratego	Hasbro Interactive	Strategie	4. Quartal 98
Stratosphere: Conquest of the Skies	Ripcord Games	Strategie	4. Quartal 98
Sword & Sorcery (S. 64)	Virgin	Rollenspiel	4. Quartal 98
TACOP98	Avalon Hill	Strategie	3. Quartal 98
Tank Racer	Grolier Interactive	Rennspiel	4. Quartal 98
Tanktics	Gremlin	Strategie	4. Quartal 98
Tartan Army	Eidos	Strategie	1. Quartal 99
Team Apache	Mindscape/SSI	Simulation	3. Quartal 98
Tellurian Defense	Psygnosis	Action	3. Quartal 98
Terra Victus	Ripcord Games	Strategie	3. Quartal 98
Test Drive 5 (S. 74)	Accolade	Rennspiel	4. Quartal 98
Test Drive Off-Road 2	Accolade	Rennspiel	4. Quartal 98
Theocracy	Interactive Magic	Strategie	4. Quartal 98
Thief	Eidos	Rollenspiel	3. Quartal 98
Third World (S. 87)	Activision	Strategie	1. Quartal 99
Thrust, twist'n turn (S. 74)	Take 2	Rennspiel	3. Quartal 98
Tides of War	GT Interactivee	Strategie	2. Quartal 98
Tiger Woods 99 (S. 76)	EA Sports	Sportspiel	3. Quartal 98
Tiny Tank	MGM Interactive	Action	4. Quartal 98
Tomb Raider 3 (S. 48)	Eidos	Action	4. Quartal 98
Tomorrow never dies	MGM Interactive	Action	2. Quartal 99
Tonic Trouble	UBI Soft	Action	4. Quartal 98
Top Gun: Hornet's Nest	Microprose	Simulation	4. Quartal 98
Total Annihilation: Battle Tactics	Cavedog	Strategie	3. Quartal 98
Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog	Strategie	4. Quartal 98
Tower	Sega	Strategie	4. Quartal 98
Trans-Am Racing '68-'72 (S. 74)	GT Interactive	Rennspiel	3. Quartal 98
Traveler (S. 64)	Logic Factory	Rollenspiel	2. Quartal 99
Tribal Lore	Gremlin	Strategie	4. Quartal 98
Turok 2 (S. 50)	Acclaim	Action	4. Quartal 98
Ultima Online 2	Origin	Rollenspiel	4. Quartal 99
Ultimag: Ascension (S. 64)	Origin	Rollenspiel	1. Quartal 99
Ultimate Soccer Manager	Sierra	Strategie	1. Quartal 99
Ultra Corps	Microsoft	Action	4. Quartal 98
UltraFighters	Interactive Magic	Simulation	3. Quartal 98
Uprising 2 (S. 50)	3DO	Action	4. Quartal 98
Urban Assault (S. 50)	Microsoft	Action	3. Quartal 98
Urban Chaos (S. 55)	Eidos	Action-Adventure	?. Quartal 98
V2000 (S. 50)	Grolier Interactive	Action	3. Quartal 98
Vangers – One for the Road	Interactive Magic	Action	3. Quartal 98
Vegas Games 99	3DO	Denkspiel	3. Quartal 98
VIVA Fußball	Virgin	Sportspiel	3. Quartal 98
Völker, Die	Jowood	Strategie	3. Quartal 98
VR Baseball 2000	Interplay	Sportspiel	1. Quartal 99
VR Football	Interplay	Sportspiel	1. Quartal 99
V-Rally (S. 74)	Infogrames/Ocean	Rennspiel	4. Quartal 98
War along the Mohawk	Empire	Strategie	3. Quartal 98
War Games	MGM Interactive	Strategie	3. Quartal 98
War of the Worlds	GT Interactive	Strategie	4. Quartal 98
WarBirds 3D	Interactive Magic	Simulation	2. Quartal 98
Wargamer Project	Empire	Strategie	3. Quartal 98
Wargasm	DID	Simulation	4. Quartal 98
Warhammer 40.000: Chaos Gate	Mindscape/SSI	Strategie	4. Quartal 98
Warlords 3: Darklords rising	Red Orb	Strategie	4. Quartal 98
Warzone 2100	Eidos	Strategie	3. Quartal 98
Western Front	Empire	Strategie	3. Quartal 98
Wet Attack	CDV	Action-Adventure	4. Quartal 98
Wheel of Time (S. 55)	GT Interactive	Action-Adventure	2. Quartal 99
Whistling Death	Avalon Hill	Strategie	4. Quartal 98
Wired	SCI	Denkspiel	4. Quartal 98
World Air Power: Israeli Air Force (S. 68)	Jane's Combat Simulations	Simulation	3. Quartal 98
X Games Pro Boarder	ESPN	Sportspiel	4. Quartal 98
X-COM: Alliance (S. 68)	Microprose	Action	2. Quartal 99
X-Files: The Game	Fox Interactive	Adventure	3. Quartal 98
You don't know Jack 4	Sierra	Denkspiel	4. Quartal 98
Youngblood	GT Interactive	Action-Adventure	3. Quartal 98

Wer ist Lara Croft?

Wie das Internet-Magazin Online Gaming Review berichtet (http://www.ogr.com), nimmt der **Tomb Raider**-Kinofilm langsam Lara Crofts wohlproportionierte Formen an. Gerüchten zufolge steht bisher nicht fest, wer die Hauptrolle übernimmt, das Casting läuft noch. Angeblich sind die Aktricen Sandra Bullock und Elizabeth Hurley im Gespräch. In den amerikanischen Kinos soll der Streifen nicht vor dem Sommer 1999 anlaufen. Bei einem geschätzten Gesamtbudget (inklusive Marketing) von 150 Millionen Dollar sollte dabei kein allzuweit vom Massengeschmack entferntes Produkt herauskommen. (mash)





Diese zwei Werbeplakat-Entwürfe für den Tomb Raider-Film präsentiert das Internet-Magazin Online Gaming Review.



Weißer Jäger, schwarzes Herz: In Afrika warten mannigfaltige Gefahren.

Afrikas dunkles Herz

Anfang dieses Jahrhunderts hielt der schwarze Kontinent noch jede Menge Geheimnisse für Abenteurer bereit. In diese Zeitepoche versetzt Sie **Dark Secrets of Africa**, wo Sie als Expeditionsleiter mit Trägern und Fährtenlesern 15 Aufträge erfüllen müssen. Ihre Gruppe steuern Sie, wie von »C&C« und Konsorten gewöhnt, durch das Ziehen eines Rechtecks mit nachfolgendem Anklicken des Ziels. Über 20 Gegnersorten machen Ihnen das Leben schwer, zu diesen gehören speerschwingende Eingeborene, Spinnenwesen und Tempelwächter. So machen Sie sich auf die Suche nach dem Grab des Pharaos Schischak. Auf Wunsch auch via Netzwerk mit bis zu drei Mitstreitern. (mash)

DARK SECRETS OF AFRICA	
▶ Hersteller:	New Generation Software
▶ Genre:	Echtzeit-Strategie
▶ Termin:	3. Quartal '98

Beim Zeus!

Die gute alte Aufbaustrategie hat noch lange nicht ausgedient, wie uns die deutsche Firma Blackstar Multimedia beweist. **Zeus** macht aus Ihnen den Anführer eines kleinen Dorfes im antiken Griechenland. Um das Spielziel (zum Beispiel: maximaler Reichtum) zu erreichen, sollten Sie wirtschaftlich auf eigenen Füßen stehen, genügend Nahrungsmittel produzieren und exportfähige Güter herstellen. Da übermäßiger Erfolg den neidischen Nachbarn natürlich auch 400 Jahre vor Christi Geburt ein Dorn im Auge ist, stellen Sie besser frühzeitig gut bewaffnete Streitkräfte auf. Aber auch subtilere Mittel wie Sabotage, Spionage und Diplomatie führen zum Ziel. All dies sollte immer die Zustimmung des Senats finden, Naturkatastrophen und Seuchen stellen zusätzliche Herausforderungen dar. (mash)

ZEUS	
▶ Hersteller:	Blackstar Multimedia
▶ Genre:	Strategie
▶ Termin:	August '98

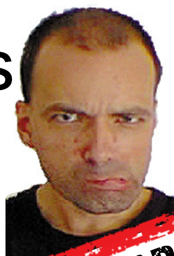


Vom lauschigen Athen aus machen Sie sich auf, ganz Griechenland zu kontrollieren.

KURZ NOTIERT

- **Kaum ist Unreal in den Geschäften, kündigt das Team Creative Carnage die Missions-CD World Gone Dead an. Dort begegnen Sie unter anderem einem extrem gefährlichen Rasenmäher ...**
- **Interplay lizenziert Shinys Messiah-Grafik-Engine. Was für Produkte damit entstehen sollen, ist noch geheim.**
- **Laut Square Software wird sich Final Fantasy 8 eher an erwachsene Spieler richten und zudem ein stärker Science-fiction-orientiertes Ambiente haben.**
- **Alte Spiele, neuer Preis: Von Cendant Software erhalten Sie für jeweils 30 Mark »Silent Thunder«, »Earthsiege 2«, »The Rise & Rule«, »Lighthouse« sowie »Civil War General«.**
- **Ebenfalls 30 Mark kostet Sie Sunflowers' »Die Pirateninsel«.**
- **Jeweils 40 Mark bezahlen Sie für »Classic Pinball 1 und 2« sowie »Jetfighter 3«; 30 Mark sollen »Deep Space Nine: Harbinger« und »Dream Team '98« vom Publisher Softgold kosten.**

Jeder hat das beste Spiel





Subjektiv gegrantelte Polemik pur; frisch gezapft aus der Tastatur des Chefredakteurs.

Der Mensch ist ein von Gefühlen beherrschtes Wesen. Mit ein paar Hormonen in der Blutbahn läßt zwar das objektive Urteilsvermögen nach, aber Selbstwertgefühl und Seelenheil pegeln sich prima im grünen Bereich ein: Jeder hat den schönsten Hund, ist Fan vom besten Fußballverein und ein hervorragender Autofahrer, während sich der Rest der Menschheit aus Bummlern und Dränglern zusammensetzt. Subjektiv gefärbt sind auch die Selbstauskünfte von Softwareherstellern zu ihren neuen Unterhaltungsprodukten. Diese »Pressemitteilungen« getauften Zettelchen stecken voller Informationen über neue Wunderspiele und scheinen stets unter Verwendung von reichlich Rosenblättern und Schalmeienklängen zu entstehen. Klare Sache: Jeder hat das beste Spiel. Oder würden Sie über Ihr neues Millionen-Dollar-Produkt etwas ehrliches schreiben wie: »O.k., es ist halt noch ein 3D-Shooter und wahrscheinlich nicht einmal der Beste. Aber wir fummelten elendig lange an ihm herum und haben ihn so richtig liebgewonnen. Also faßt Euch ein Herz und kauft das verdammte Ding!«

Diese gehässige Kolumne drischt jetzt entgegen aller Erwartungen nicht auf die mitunter enormen Unterschiede zwischen Pressemitteilungs-Versprechungen und spielerischer Realität ein. Viel zu ergriffen waten wir derzeit im Informationsberg, der anläßlich der jährlichen E3-Messe zum Propheten kommt. Amüsant zu lesen: die Features-Listen, deren Herunterbetung der ganzen Lobpreisungsorgie eine Aura von Glaubwürdigkeit verleihen soll. Als wäre ein geheimes Word-Makro im Einsatz, versammeln sich in Spiele-Pressemitteilungen immer die selben Phrasen. So zieren die beiden bedeutungsschweren Zeichen »3D« mittlerweile selbst Ankündigungswische über biederste Denkspiele und Balkon-Bepflanzungsplaner. Ebenfalls gerne genommen: die »intelligenten Computergegner«, die »realistische Umwelt« und »Motion-capture-Animationen« im allgemeinen. Alles kein Problem: Man kann in der Tat fast jede Idee klauen, jede Technik adaptieren und jede Story abkupfern. Aber wie zum Geier kommt der »Spielspaß« in die Software?



Mysterium »Spielspaß«: Wo kommt er her? Und wie bekommen diese Blizzard-Typen das hin?

Spielspaß läßt sich nicht kaufen oder lizensieren; man hat ihn oder man hat ihn nicht. Er ist die Seele der Software und läßt selbst atheistische Naturen erschaudern, wenn sie seine Gegenwart fühlen. Irgendwie setzt sich der Spielspaß aus diversen Komponenten zusammen: Steuerung, faires Leveldesign, appetitliche Grafik und einige andere Faktoren kommen zusammen. Aber nach welcher Formel man vorgehen muß, damit es »Klick!« macht und ein Spiel zum unwiderstehlichen Suchtmittel wird, weiß niemand so genau.

Man könnte höchstens mal die Typen von Blizzard fragen, die ein Talent für über Gebühr spaßmachende Spiele haben. Natürlich hat Starcraft keine innovative 3D-Engine mit Superduper-Auflösungen und 100 beförderbaren Einheiten. Aber es macht einfach mehr Laune als all die ganzen anderen seelenlosen Echtzeitstrategie-Schlümpfe, die mir dieses Jahr bisher untergekommen sind. Also, liebe Mitbewerber: Adaptiert weiterhin brav die Features der letztjährigen Chart-Stürmer, aber vergeßt den Spielspaß nicht! **(hl)**

SPIELE-CHARTS

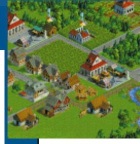


LESER TOP 20



NEU 1	(NEU)	**Starcraft**	Blizzard
2	(12)	**Anno 1602**	Sunflowers
3	(4)	**Curse of Monkey Island**	LucasArts
4	(7)	**Indiziertes Spiel**	Activision
5	(2)	**Age of Empires**	Microsoft
6	(10)	**FIFA '98**	EA Sports
7	(8)	**Grand Theft Auto**	BMG
8	(3)	**Tomb Raider 2**	Eidos
9	(9)	**Diablo**	Blizzard
10	(19)	**Total Annihilation**	GT Interactive
11	(15)	**Battlezone**	Activision
12	(6)	**Wing Commander Prophecy**	Origin
13	(1)	**Jedi Knight**	LucasArts
14	(17)	**Anstoss 2**	Ascaron
NEU 15	(NEU)	**Forsaken**	Acclaim
16	(13)	**Dark Reign**	Activision
17	(20)	**Fallout**	Interplay
18	(11)	**Civilization 2**	Microprose
19	(5)	**C&C 2: Alarmstufe Rot**	Westwood/Virgin
NEU 20	(NEU)	**Starfleet Academy**	Interplay

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Mai 1998.



VERKAUFS-CHARTS

1	(1)	**Anno 1602**	Sunflowers
NEU 2	(NEU)	**Frankreich '98 – Die Fußball-WM**	EA Sports
3	(3)	**Autobahn Raser**	Davilex
NEU 4	(NEU)	**Forsaken**	Acclaim
5	(2)	**Starcraft**	Blizzard
NEU 6	(NEU)	**Might & Magic 5 – Mandate of Heaven**	New World
7	(4)	**Tomb Raider 2**	Eidos
8	(5)	**Age of Empires**	Microsoft
9	(6)	**C&C 2: Das Kombinat**	Virgin
10	(9)	**Flight Simulator '98**	Microsoft
11	(10)	**Anstoss 2**	Ascaron
12	(7)	**Incoming**	Rage Software
13	(11)	**F 1 Racing Simulation**	UBI Soft
14	(16)	**Die Versuchung – Tender Loving Care**	Aftermath
15	(12)	**You don't know Jack**	BMG
16	(13)	**Grand Theft Auto**	BMG
17	(8)	**FIFA '98**	EA Sports
18	(15)	**M1 Tank Platoon 2**	Microprose
19	(14)	**Formel 1 '97**	Psygnosis
20	(18)	**Die Siedler 2**	Blue Byte

Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: 16.–31. Mai 1998.

MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.
Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiheftes in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was in Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke, und versenken Sie das gute Stück im nächstgelegenen Briefkasten.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



USA-CHARTS

1	(1)	**Starcraft**	Blizzard
2	(3)	**Titanic**	Cyberflix
3	(NEU)	**Unreal**	GT Interactive
4	(5)	**Deer Hunter**	GT Interactive
5	(NEU)	**Rocky Mountain Trophy Hunter**	GT Interactive
6	(4)	**Myst**	Broderbund
7	(5)	**Big Game Hunter**	Head Games
8	(10)	**Flight Simulator 98**	Microsoft
9	(NEU)	**Tomb Raider Gold**	Eidos
10	(NEU)	**Army Men**	3DO

Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: Mai/Juni 1998.



ENGLAND-CHARTS

1	(NEU)	**World Cup '98**	EA Sports
2	(2)	**Tomb Raider 2**	Eidos
3	(1)	**Ultimate Soccer Manager 98**	Cendant Software
4	(4)	**Wet: The Sexy Empire**	CDV
5	(NEU)	**Age of Empires**	Microsoft
6	(8)	**Championship Manager 97/98**	Eidos
7	(5)	**Star Wars Supremacy**	LucasArts
8	(–)	**Indiziertes Spiel**	Activision
9	(7)	**Grand Theft Auto**	BMG
10	(NEU)	**Titanic**	Cyberflix

Quelle: HMV, London, Mai/Juni 1998

GEWINNER



Der Preis diesmal:
Starcraft von Blizzard

Gewinner:
Sebastian Eichwald, Waghäusel
Andrea Jahnke, Kupferberg
Andre Nause, Konstanz
Hans-Georg Witt, Greifswald

Roland Austinat



Kürzel: ra
Alter: 28
Geburtsort: Essen
Lieblings-Monster: Godzilla

E3 '98: Draußen schwül, drinnen kalt – horch, da kommt der Schnupfen bald. Da half selbst ein vorangegangenes Hitzetraining in Südafrika nichts. Zum Trost wollte mich ein Kollege mit seinem Turbo-Diesel vom Flughafen nach Hause fahren. Schade nur, daß die Batterie durch die eigenhändig installierte CD-Superwoofer-Anlage so leer wie Theo Waigels Kasse war.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Gex 3D: Enter the Gecko
- Blade Runner
- Heart of Darkness

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Jars of Clay: Much afraid

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
E. P. Jacobs: Blake & Mortimer – Das Geheimnis der großen Pyramide

Manfred Duy



Kürzel: md
Alter: 37
Geburtsort: Singen
Lieblings-Monster: Ulrich Wickert

Langsam verwandelt sich unsere Redaktion in ein Hundeasyl. Heinrichs Riesenkalb Räuber pirscht bereits seit Monaten durch die Gänge. Redaktionsassistentin Steffi hält seit Neuestem immer die Tür geschlossen, damit ihr Kampfdackel Friedwart keine unschuldigen Redakteure reißt. Und nun hat Tommy auch noch Räubers Schwester adoptiert – Hilfe!

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Commandos
- Starcraft
- Game, Net & Match

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Frank Black and the Catholics

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Das Schwarze Auge: Der Göttergleiche

Udo Hoffmann



Kürzel: uh
Alter: 30
Geburtsort: Essen
Lieblings-Monster: Krümelmonster

Fuhr die Tage mit meinem neuen Fahrrad und stolz wie Oskar in die Redaktion (15 Kilometer? Wo ist das Problem?). Aber auf dem nächtlichen Rückweg (zu lange Unreal gespielt) wurde der Weg dann immer länger; die Gangschaltung klemmte, und außerdem verfuhr ich mich in den Weiten der Poinger Tundra. Was für ein Abenteuer! Morgen noch mal!

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Unreal
- Commandos
- Dark Omen

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Fun Lovin' Criminals: Come find yourself

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Roger Zelazny: Herr des Lichts

Thomas Köglmayr



Kürzel: tk
Alter: 33
Geburtsort: München
Lieblings-Monster: Der Blob

Da staunt der Deutsch-Drahthaar: Gestern noch als Profi-Jagdhund in einem Zwinger gehalten – heute schon als zweiter Redaktionsköter voll in den PC-Player-Alltag integriert. Brixie optimiert mit Schumseattacken das Betriebsklima und hält die Katzen in Poing fit. Daß der Wechsel vom Zwinger in die Redaktion meinem Neuhund so leicht fällt, gibt mir allerdings zu denken ...

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Commandos
- Unreal
- Robo Rumble

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Rachmaninow: Klavierkonzerte

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Nichts – der steht noch bei Ikea...

Heinrich Lenhardt



Kürzel: hl
Alter: 33
Geburtsort: Frankfurt/M.
Lieblings-Monster: Killertomaten

Vom Juni 1998 werde ich noch meinen Enkelkindern erzählen. Erst die Messe-Nachwehen wegen eines im Turbotempo gehämmerten Sonderhefts (kaufen!). Dann die rührende Hunde-Reunion (siehe Köglmayr, Duy) und dieses kleine Sportturnier: Akribische WM-Planung (alle Spieltermine im Filofax notiert!) ist das halbe Leben. Ich hätte nur nicht mein Urlaubsgeld auf Jamaika setzen sollen ...

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Unreal
- MechCommander
- Sentinel Returns

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Semisonic: Feeling strangely fine

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
John Irving: A Widow for one Year

Martin Schnelle



Kürzel: mash
Alter: 28
Geburtsort: Hagen/NRW
Lieblings-Monster: Alien

Die Freuden der Flugreisen – oder: »Nach dreistündiger Verspätung glücklich angekommen«. Ich wunderte mich gar nicht mehr, warum die Techniker am Triebwerk des Flugzeuges emsig herumschrauben, obwohl lediglich die Klimaanlage defekt sein sollte. Ein Absturz wäre fatal gewesen: Ein Drittel aller Pressemappen für den E3-Bericht hätte gefehlt ...

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Comanche Gold
- Unreal
- TLC – Die Versuchung

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Blümchen: Blaue Augen

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Alan Dean Foster: The Howling Stones

Volker Schütz



Kürzel: vs
Alter: 21
Geburtsort: Homberg
Lieblings-Monster: Rankor

Wieder zurück in der trauten Heimat versuche ich, alte Werte und Beschäftigungen neu aufleben zu lassen. Ein Beispiel sind in- und extensive Experimente mit dem »Schwarzen Auge« (nur zur Beruhigung: Ich spreche von einem Produkt aus dem Hause Schmidt-Spiele und nicht über die Resultate von Kirmesstreitigkeiten).

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Unreal
- Indiziertes Spiel
- Starcraft

Zur Zeit in meinem CD-Player:
New Model Army: Strange Brotherhood

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Pratchett & Jolliffe: The unadulterated Cat

Thomas Werner



Kürzel: tw
Alter: 30
Geburtsort: Duisburg
Lieblings-Monster: Bart Simpson

Meine langen Unreal-Sitzungen, egal, ob als Solo-Spieler oder gegen die Kollegen, zehren an meinen Nerven. Reflexartig will ich in Deckung gehen, wenn mir im Gewirr der Verlagskorridore jemand unerwartet begegnet. Selbst im Freien vergewissere ich mich instinktiv, ob sich gerade ein Gegner von hinten anschleicht: Spaß in der Supermarkt-Kassenschlange.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Unreal
- Forsaken
- Commandos

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Anne Clark: The Law is an Anagram of Wealth

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Gedichtbände von Erich Fried



Thomas Werner

start

Best before ...

Heute morgen habe ich etwas Wichtiges gelernt: Bevor man den letzten Rest Milch auf einen Haufen unschuldiger Cornflakes kippt, sollte man die »Mindestens haltbar bis ...«-Angabe eines Blickes würdigen. Das Leben ist eine Ansammlung saurer Momente. Dabei ist der Kuhsaft bei weitem nicht das einzige Produkt auf Erden, das mit einem Verfallsdatum versehen ist. Mit Grausen denken wir an vom Schimmel zerfressenen Toast, abgestandenes Bier – und ranzig gewordenen Spielspaß.

Daß sich die Qualitätsmaßstäbe bei PC-Spielen stetig nach oben schrauben, ist unvermeidlich. Die Designer lernen nicht nur aus den Erfolgen und Fehlern vorangegangener Programmierer-Generationen; auch die nicht ganz unwichtige Technik wird stetig besser. »FreeSpace« mit den Grafikleistungen der späten 80er Jahre versehen hätte kaum einen Gold Player in dieser Ausgabe ergattert. PC Player nimmt sich deshalb die Freiheit, nach einigen Jahren ältere Spiele »abzuwerten«. Natürlich war Warcraft 2 bei seinem Erscheinen ein Strategiespektakel der Superlative. Aber nach den strengeren Maßstäben von 1998 (Verbesserungen bei Bedienung, mehr Features, etc.) ist es »nur« noch einen knappen 80er wert.

Einen verführerischen Pfad sollte man bei solchen Anpassungen meiden: die kurzfristige Wertungs-Ultrahocherhitzung. Die Masche: Man jubelt den jeweils neuesten Superduper-Hypeknüller in 90er-Bereiche; kommt dann ein gutes halbes Jahr der nächste Konkurrent, wird der Vorgänger sofort abgewertet. Auf diese Art und Weise hat man stets Höchstwertungen im Heft und hält die Softwarefirmen bei prächtiger Laune.

Bei uns müssen Sie derart kurze Haltbarkeitszeiten nicht befürchten: Ich bin ein großer Fan von niedrigen Spielebewertungs-Inflationsraten. Nicht umsonst lautet eine eherne Player-Wertungsregel: »Du sollest so streng beurteilen, als daß Deine Spielspaß-Punktzahlen mindestens ein Jahr lang Bestand haben mögen«. Neue Tester müssen solche Formeln beim Grab ihres ersten Joysticks schwören.

Ihr [Unterschrift]

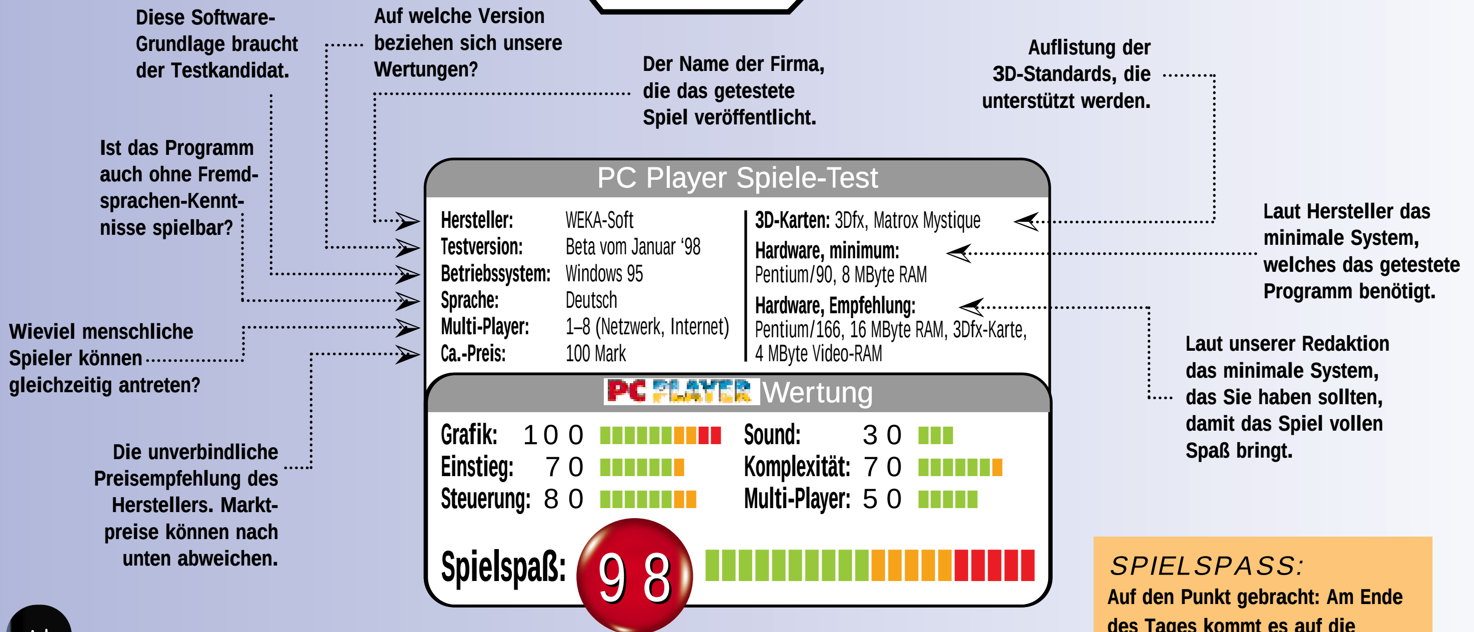
»Best Buy«

aktuelle Kaufempfehlungen der Redaktion:

- Action:
  Unreal (GT Interactive)
  Test in PC Player 8/98
- Action-Adventure:
  Oddworld: Abe's Oddysee (GTI)
  Test in PC Player 1/98
- Adventure:
  Curse of Monkey Island (LucasArts)
  Test in PC Player 1/98
- Rennspiel:
  F1 Racing (UBI-Soft)
  Test in PC Player 1/98
- Rollenspiel:
  Fallout (Interplay)
  Test in PC Player 1/98
- SF-Action-Simulation:
  Battlezone (Activision)
  Test in PC Player 4/98
- Simulation:
  Comanche Gold (Novalogic)
  Test in PC Player 7/98
- Sport:
  Frankreich 98 (EA Sports)
  Test in PC Player 6/98
- Strategie (Echtzeit):
  Starcraft (Blizzard)
  Test in PC Player 6/98
- Strategie (Taktik):
  Commandos (Eidos)
  Test in PC Player 7/98
- Strategie (Wirtschaft & Aufbau):
  Anno 1602 (Sunflowers)
  Test in PC Player 5/98

So werten wir

Kritisch, kompetent und gründlich: In den Testlabors von PC Player trennen sich schöne Spiele von faden Festplatten-Verschmutzern. Unser Bewertungskasten ist mit Informationen vollgepackt.



GRAFIK: Schöne Aussichten oder häßliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

SOUND: Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen paßt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

EINSTIEG: Aller Anfang ist schwer. Muß aber eigentlich nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem getesteten Programm zurecht.

KOMPLEXITÄT: Abteilung »Verfallsdatum«: Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Komplexitäts-Wertung.

STEUERUNG: Im Idealfall ist sie so leckerleicht, daß sich das Programm fast von selber spielt. Mit undurchsichtigen Options-Wüsten erntet der Kandidat hingegen wenig Punkte.

MULTI-PLAYER: Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS: Auf den Punkt gebracht: Am Ende des Tages kommt es auf die »Spielspaß«-Wertung an. Egal, wie toll die Grafik ist oder was der Sound hergibt – der Spielspaß bleibt ausschlaggebend für die Kaufentscheidung. Ist das geprüfte Programm ein Motivationskünstler, oder regt es so wenig an wie eine Topflappen-Strickanleitung? Der Spielspaß wird fein auf einer Skala von 1 bis 100 bewertet, um möglichst gut mit anderen Spielen vergleichen zu können. Der Feinschliff (»72, 73 oder 74?«) wird auf einer Redaktionskonferenz besorgt, bei der alle Spieletester diese Wertung gemeinsam verabschieden.

Spiele-Test

die drei gebote

PC Player hat sich drei Leitsätze auf die Fahne geschrieben, die bei jedem Test beherzigt werden.

»No Hype«

Keinen Respekt vor großen Namen. Bloß weil ein Spiel seit Jahren in aller Munde ist, muß es nicht automatisch ein Meisterwerk werden. In PC Player gibt es auch keine fragwürdigen Exklusiv-Deals, bei denen noch vor Beginn des Testvorgangs bestimmte Wertungen in Aussicht gestellt werden.

»Aktualität ist gut, Seriosität ist besser«

Um Sie möglichst aktuell über neu erscheinende Spiele zu informieren, testen wir manchmal auch Vorabversionen und Betas. Die müssen allerdings wirklich testreif sein. Sollten noch eklatante Mängel in einer »testfähigen« Version bestehen, die angeblich noch bereinigt werden, dann schieben wir die Besprechung im Zweifelsfalle um einen Monat und warten auf die Endversion.

»Play hard«

Ein PC-Spiel ist in der Regel eine 100-Mark-Investition; also eine Größenordnung, die man nicht leichtfertig verplempern möchte. Die Tests von PC Player sind sachlich-streng, damit Sie kein Geld für Mittelmaß und Murks vergeuden. Sprich: Unser Wertungsspektrum fängt nicht erst bei 70 Punkten an. Damit es bei aller Härte fair zugeht, wird jedes Programm von einem Tester beurteilt, der das entsprechende Genre schätzt und kennt.



PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen wie Grafik, Sound und so weiter beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt.

PC PLAYER INDEX

1998 AUGUST

Die Reihenfolge der Spiele richtet sich nach der Punkte-Wertung im Test. Schneiden zwei Spiele mit der gleichen Punktzahl ab, wird alphabetisch geordnet. Ein Strich bei einem der Redakteure bedeutet lediglich, daß dieser das Spiel nicht oder nicht lange genug gesehen hat, um sich eine eigene Meinung zu bilden.

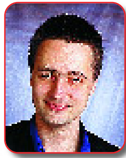

HEINRICH LENHARDT


ROLAND AUSTINAT


MANFRED DUY


MARTIN SCHNELLE


UDO HOFFMANN


THOMAS WERNER

Spielename	Genre	Punkte	Heinrich Lenhardt	Roland Austinat	Manfred Duy	Martin Schnelle	Udo Hoffmann	Thomas Werner	Seite
Final Fantasy 7	Rollenspiel	88	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	114
Unreal	Action	87	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	106
Civilization 2 Multiplayer	Strategie	85	–	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	129
Conflict Freespace	SF-Simulation	84	–	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	138
MechCommander	Echtzeit-Strategie	83	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	146
Dominion: Storm over Gift 3	Echtzeit-Strategie	75	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	122
Robo Rumble	Echtzeit-Strategie	74	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	154
Sentinel Returns	Echtzeit-Strategie	74	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	152
Seven Kingdoms: Ancient Adversaries	Strategie	73	★★★★	–	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	145
Heart of Darkness	Action-Adventure	70	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	142
Team Apache	Flugsimulation	70	★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	120
Castrol Honda Superbikes	Rennspiel	69	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	157
Golden Goal 98	Sport	68	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★	★★★★	150
Pro Pilot	Simulation	67	★	★★	★★★	★★★★	★★	★★	136
Sanitarium	Adventure	67	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	126
X-Files: The Game	Adventure	64	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	104
Tribal Rage	Echtzeit-Strategie	58	★★★	★★	★★★	★★★	★★	★★★	127
Beast Wars	Action	51	★★	★	★★	★★	★★★	★★★	135
Cyberstorm 2 Corp Wars	Strategie	48	★★	★	★★★	★★★	★★	★★	156
Cyberswine	Adventure	46	★	★	★★	★	★★★	★★	135
Droiyan	Rollenspiel	42	★★	★	★★★	–	★★	★★★	128
Hopkins FBI	Adventure	41	★	★★	★★	★★★	★★★	★★	130
DSF Fußball Manager 98	Sport	40	★★	★	★★	–	★	★★	130
House of the Dead	Action	37	★	★	★★	★	★★	★★	137
Adidas Power Soccer	Sport	22	★★	★	★	★	★	★	151
Pax Corpus	Action	19	★	★	★	★	★	★	145

Die besten Spiele der letzten drei Ausgaben:

Spielename	Genre	Punkte	Heinrich Lenhardt	Roland Austinat	Manfred Duy	Martin Schnelle	Udo Hoffmann	Thomas Werner	Heft
Frankreich 98 – Fußball-WM	Sport	90	★★★★★	–	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	6/98
Starcraft	Strategie	88	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	6/98
Comanche Gold	Flugsimulation	85	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	6/98
Commandos	Strategie	85	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	6/98
Forsaken	Action	85	–	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	5/98
Gex 3D	Geschicklichkeit	83	★★★★	★★★★★	★★★★	–	★★★★	★★★★	6/98
M 1 Tank Platoon 2	Simulation	83	★★★	–	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	5/98
Nitro Riders	Rennspiel	83	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	5/98

Die Geschmäcker sind verschieden: Im Index können Sie herausfinden, wie gut oder schlecht Ihrem »Lieblingsredakteur« die monatliche Spieleauswahl gefällt. Daß Strategiefans einem Echtzeit-Spektakel gute Noten geben, ist klar. Begeistern sich selbst dem Genre eher neutral eingestellte Tester für ein solches Spiel, dürfen auch »Normalspieler« einmal einen Blick riskieren. Absolute Spitzentitel bekommen fünf Sterne, Durchschnittsware drei und absoluter Schund einen Stern. Die Zwischenstufen vier und zwei Sterne differenzieren diese Einteilung weiter.

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

X-Files
The Game

Aktenzeichen XY ohne Ede Zimmermann ist schlimm, Akte X ohne Mulder und Scully eine Katastrophe: Deshalb hat man den Nachwuchsagent Craig Willmore dazu auserkoren, die spurlos Verschwundenen wieder ans Tageslicht zu befördern.

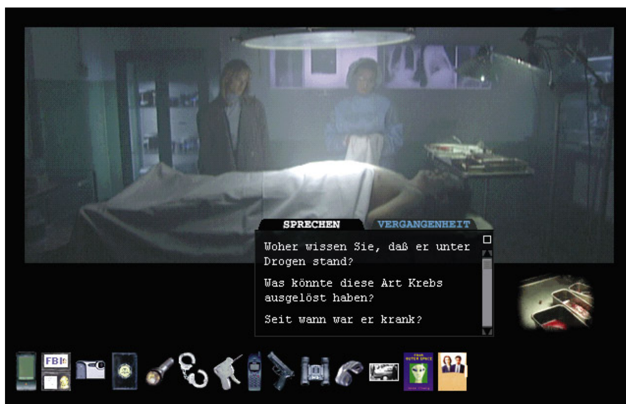


▲ **Kaffeepause: Kollegin Mary Astadourian vom Seattle Police Department schlürft ihren Wachmacher, während Sie den Hafenmeister ausquetschen.**

Die Jahrtausendwende naht, diverse Verschwörungstheoretiker und Ufologen haben Hochkonjunktur. Das erkannte Chris Carter schon 1993 und strickte flugs eine TV-Serie zum Thema. Zwei FBI-Agenten gehen in den »X-Files« (bei uns »Akte X«) ungelösten Fällen nach, die mit Schulweisheiten nicht mehr aufgedröselt werden können. Agent Fox Mulder sieht auf Schritt und Tritt Außerirdische und parapsychologische Phänomene, seine eher bodenständige Partnerin Dana Scully will alles mit wissenschaftlichen Argumenten anpacken.

Schummeriger Büro-Alltag: Was führt Kollege Cook im Schilde?

Kurz vor dem Start des ersten Akte-X-Kinostreifens kommt »X-Files: The Game« als Appetitanreger gerade recht. Zum Glück ist es nicht »das Spiel zum Film«, sondern folgt einer eigenen Handlung, an der kein Geringerer als Meister Carter persönlich mitschrieb. Praktischerweise konnten Filmaufnahmen für Leinwand und CD-ROM kombiniert werden; so hatten die Schauspieler in den Drehpausen weniger Leerlauf als üblich und durften ihr Talent bei der Produktion eines Computerspiels unter Beweis stellen.



Die zünftige Obduktion darf in keiner anständigen Akte-X-Folge fehlen.

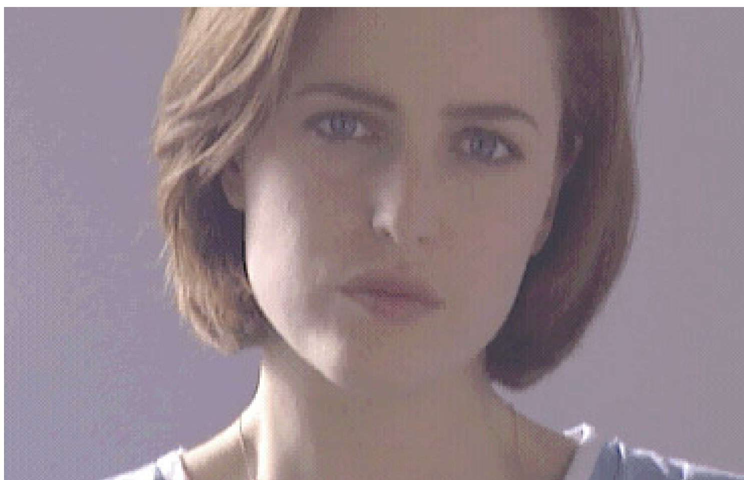
Es beginnt alles ganz harmlos: Craig Willmore, dessen Part Sie auf den insgesamt sieben CDs übernehmen, arbeitet bei einer FBI-Zweigstelle in Seattle. Anfang April '96 besucht ein hohes Tier Craig und seinen Chef: der stellvertretende FBI-Direktor Walter Skinner. Er eröffnet den beiden, daß seine besten Agenten, Fox Mulder und Dana Scully, bei einer Untersuchung in der Nachbarschaft von Seattle spurlos verschwunden sind. Craigs Boß stellt ihn von allen anderen Ermittlungen frei und übergibt ihn Skinners Obhut. Rasch noch ein paar FBI-Goodies wie Nachtsichtgerät, Digitalkamera, Dienstmarke, Handy und den Apple Newton eingepackt – schon kann es losgehen.

Erste Station ist das Kleinstadtmotel, in dem Mulder und Scully zuletzt gesehen worden sind. Sie zeigen brav Ihre Dienstmarke und stöbern dann mit Skinner in den Habseligkeiten der beiden Agenten herum. Das läuft mit Hilfe der »Virtual Cinema«-Technologie ab: Dialoge und Außenaufnahmen werden zu Beginn einer Szene wie in der Serie abgespielt. Anschließend sind Sie dran und dürfen sich in der gleichen Einstellung tummeln. Der Mauszeiger verändert sich dabei je nach Handlungsmöglichkeit: Ein Auge deutet auf einen Gegenstand hin, ein Blitz in einer Hand symbolisiert eine Aktionsmöglichkeit, während ein Lippenpaar redefreudige Zeitgenossen verrät.

Ein Mausklick genügt, und die Kamera wechselt den Blickwinkel – alles ist gefilmt, kein einziges Pixel gerendert. In einem Gespräch – auf Wunsch mit Untertiteln – dürfen Sie einen von mehreren Sätzen wählen. Schüchtern verästelt sich ein Dialog auch mal, doch meist siegt das Prinzip »Alles der Reihe nach



Agenten essen einsam: Willmores Kühlschrank erinnert an harte Redaktionsschluß-Zeiten.


Sie lebt! Agent Scully taucht wieder auf – oder ist sie es doch nicht?



Bitte machen Sie eine typische Handbewegung, Agent Willmore!

abklabastern«. Manchmal dürfen Sie zuvor ein Stimmungssymbol wie »neugierig« oder »mißtrauisch« anklicken, das die folgenden Gesprächssequenzen minimal beeinflußt.

Unterdessen entfaltet sich die Handlung weiter: Agent Willmore erfährt, daß die verschwundenen Agenten anscheinend einem Schmugglerring auf der Spur gewesen sind. Doch wie passen die Schatten von verbrannten Seemännern auf einem havarierten Schiff und merkwürdige Krankheitssymptome, die auch bald beim FBI um sich greifen, damit zusammen? Kein Adventure ohne Rätsel: Um an alle Beweismittel zu kommen, ist gewitztes Handeln erforderlich. Mit einer schicken Digitalkamera müssen Sie Bilder vom Nummernschild eines fahrenden Autos machen und dann durch die FBI-Datenbank jagen. Ihr PC hilft Ihnen dabei, wie übrigens auch beim Identifizieren von Fingerabdrücken und Telefonnummern. Ein anderes Mal müssen Sie sich unter Zeitdruck aus einem Raum samt tickender Bombe befreien oder einen parkenden Lkw durchsuchen. Es gibt sogar eine Mini-Actioneinlage, in der Sie auf eine Handvoll böser Buben schießen. Im Schnitt lassen sich die Aufgaben aber recht schnell bewältigen – schließlich will Hersteller Fox Interactive mit dem Spiel die breite Masse ansprechen. Kommen Sie gar nicht weiter, versuchen Sie es mit der »Künstlichen Intuition« – früher nannte man das Hilfe-Funktion. Die verrät mit einem Bild oder einem Sprung zur Lösung, was Sie als nächstes tun sollten.

Das TV-erprobte Funktelefon benutzt man hier relativ selten; wichtiger ist das fleißige Senden und Empfangen von E-Mail. Netterweise werden Ihre Berichte vom Programm erstellt, Sie müssen sie nur per Newton oder PC abschicken. Mit dem Newton wechseln Sie überdies zwischen den Handlungsschauplätzen hin und her. Drei Speicherslots scheinen nicht die Welt zu sein, reichen aber dank der geringen Todes- und Sackgassenrate aus. In der uns vorliegenden Betaversion gab es noch gelegentlichen Deutsch-Englisch-Mischmasch bei geschriebenen Texten. **(ra)**



Abt. Product-Placement: Mit Hilfe des Newtons bewegen Sie sich von Ort zu Ort.

Roland Austinat ★★★★

Nach dem mauen Akte-X-Nachschlagewerk stimmt mich X-Files: The Game recht versöhnlich. Auch wenn Dana Scully erst auf der sechsten von sieben CDs auftaucht: Vorher sorgen wenigstens Skinner, X und der Cigarette-smoking Man für Wiedersehensfreude.

Zieht man den TV-Bonus ab, bleibt ein durchschnittliches Spiel übrig. Das anfangs leicht trockene Suchen nach Indizien ohne ernstzunehmende Rätsel bekommt jedoch zur Spielhalbzeit storybedingten Aufschwung. Stellen Sie sich aber auf viel Rumgeklicke und wenige Puzzles ein. Für ein Sieben-CD-ROM-Monster ist das X-Files-Programm dennoch erstaunlich schnell durchgespielt. Ich frage mich außerdem, warum die hervorragende Musik so spärlich eingesetzt wird. Immerhin ist der atmosphärische Soundtrack der TV-Folgen eins der Markenzeichen der Serie.

X-Files: The Game ähnelt einer Fernsehepisode – keiner exzellenten, aber doch einer ganz unterhaltsamen, mit vielen Wendungen und Ideen, die zumindest den Fans Spaß machen. Diese fürfen getrost zehn Punkte zur Wertung addieren.

+ Feine Film-Präsentation
+ Serienfiguren spielen mit
– Einfach und linear
– Kurz und schmerzlos

X-Files: The Game

Hersteller:	Fox Interactive	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Beta vom Juni '98	**Hardware, minimum:**	Pentium/120, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	90 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	70
Einstieg:	80	**Komplexität:**	40
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	–

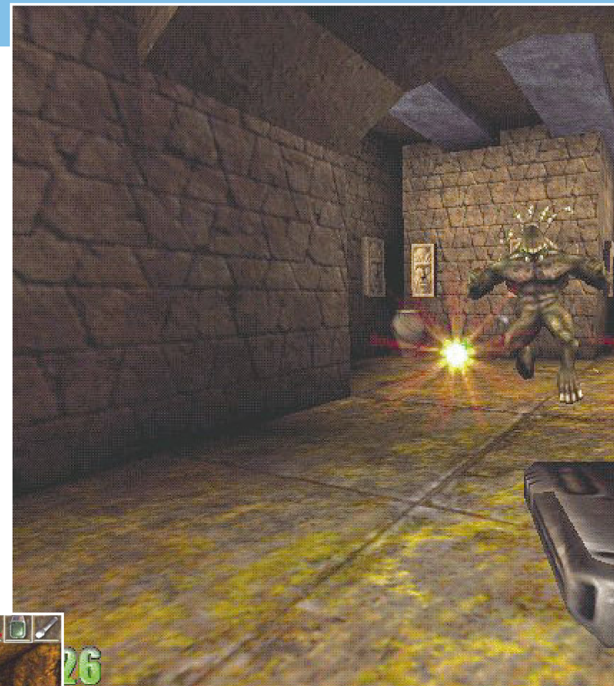
Spielspaß: 64

GOLD PLAYER

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Unreal

Mit unwirklich guter Grafik pulverisiert die neue Supernova am 3D-Shooter-Himmel die Konkurrenz. In ihren gnadenlosen Flammen zerfällt alles bisher dagewesene zu Asche. Vergessen Sie »Jedi Knight«, vergessen Sie »-indiziertes Spiel-« – und vor allem: Vergessen Sie Ihre Nachtruhe...



Die äußerst agilen Monster sind auch für echte Freaks eine Herausforderung.

Der zeitgenössische Existentialismus der Computerprosa, oder: »3D-Shooter-Stories« ist ein Thema, über das schon längst ein Buch hätte verfaßt werden müssen. Diese unglaublichen Meisterwerke reinster Sprache und dimensional unbeschränkter Tiefgründigkeit begegnen uns immer wieder, rühren zu Tränen, bewegen Herzen und treiben an die Waffen. Kein Wunder, daß es ein neues Produkt wie »Unreal« auf diesem anspruchsvollen Markt nicht leicht hat und durch epische Breite wie schillernde Originalität zu bestechen sucht. Es wirft ein gleißendes Licht auf den Konflikt zwischen Menschen und Außerirdischen, ein bisher viel zu selten herangezogenes Motiv, dem das gebührende Lob natürlich nicht verwehrt bleiben soll.

Gleichwohl kann in unserem Fall von einer Vorgeschichte im klassischen Sinn kaum die Rede sein, denn Unreal beschreitet neue Wege: Der Spieler erwacht unmittelbar und Intro-los als Insasse einer kahlen Arrestzelle inmitten des dreidimensionalen Geschehens. Desorientiert wandelt er durch den mit Leichen übersäten Häftlingstrakt, sammelt ein Übersetzungsgerät auf und erfährt dadurch Stück für Stück, in welcher prekären Lage er sich eigentlich befindet. Der Gefangenentransporter, auf dem er in einer netten Einzelzelle eine Universums-Kreuzfahrt gebucht hatte, ist gegen einen fremden Planeten gekracht und dort von den sogenannten Skaarj hilfs- berei-



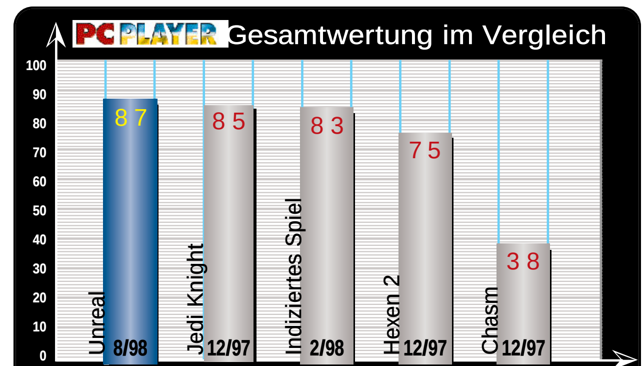
Die armen Nali wollen vom Spieler aus ihrer mißlichen Lage befreit werden (Laden Sie durch).



Das Designerteam von Unreal sollte sich vielleicht mal wieder ein wenig Frischluft sowie eine kalte Dusche genehmigen.

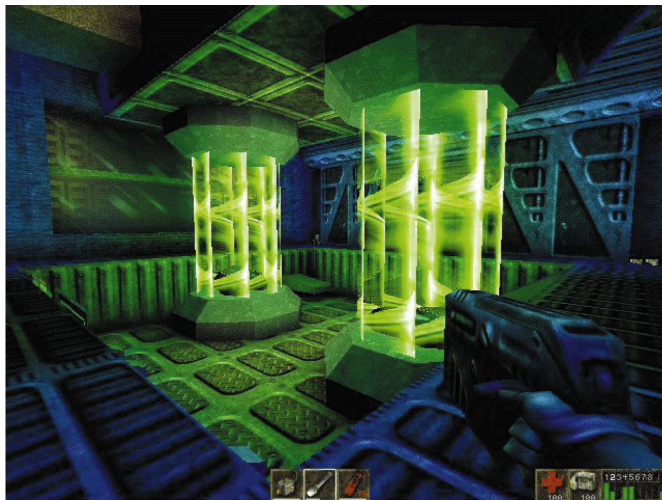


So gern wir auch zu einer Spritztour einsteigen würden, aber dieser Lade-Roboter ist leider nur Zierwerk.



Unreal mal verfügt über den ansehnlichen und vor allem logischen Levelaufbau von Jedi Knight. Zum anderen übertrifft seine Grafik die aller Konkurrenten. Erfreulicherweise ist die Gewaltverherrlichung bei Unreal weniger stark ausgeprägt als bei diversen indizierten Kollegen. Hexen 2 muß eher gesondert gesehen werden, zumal es sich redlich bemüht, dezente Rollenspielelemente aufzunehmen und umzusetzen. Somit rückt hier das Gegnertöten zugunsten der Puzzledichte in den Hintergrund. Weit abgeschlagen rangiert das unansehnliche und überdies unausgewogene Chasm, das Unreal nicht das Wasser, geschweige denn den Blaster reichen kann.





▲ Bewegte Bitmaps (wie die grüne Flüssigkeit in den Behältnissen) geben Unreal eine Dynamik, die der Konkurrenz fehlt.



Die Gegner (wie dieser Titan) sind mitunter gewaltig.

terweise überrannt worden. Nun schlägt sich der einsame Recke durch 36 fremdartige Level und beseitigt in typischer 3D-Shooter-Manier nahezu jedes Monster, das sich ihm in den Weg stellt. Per Tastatureingabe (»behindview 1«) ist es auch möglich, von der gewohnten Ich-Perspektive auf eine nette Außenansicht des Charakters umzuschalten.

Schon der allererste Abschnitt (das Innere des gestrandeten Raumschiffs) unterscheidet sich grundlegend von den zumeist indizierten Konkurrenzprodukten. Sobald der wahlweise männliche oder weibliche Protagonist aus seiner Zelle entflohen ist, gibt eine verzerrte Computerstimme den Ausbruch bekannt. Schwere Beben durchlaufen das gesamte Schiff und lassen Metall-Balustraden einknicken, aus der Deckenverkleidung schlagen zischend elektrische Kabel, die eine tödliche Gefahrenquelle bilden. Im Kühlraum hat der Absturz eine eisige Rutschbahn geschaffen, die neben tückischer Glätte auch eine wunderbare Eigenschaft besitzt: In ihr spiegeln sich alle im Raum befindlichen Objekte. An anderer Stelle gelangt der noch immer verwirrte Held zu einer halb geöffneten Stahlschleuse, durch die er aber selbst mit größter Mühe nicht hindurch blicken kann. Plötzlich vernimmt er grauenerregende menschliche Schreie und ein fremdartiges Brüllen, die Musik schwillt dramatisch an. Sekunden später fährt das Tor ruckartig nach oben, und man erblickt ein schemenhaftes Wesen, das lautlos um die nahegelegene Ecke entschwindet ...

Bei solcher Intensität der Spielelemente ist Paranoia vorprogrammiert. Auch wenn in den folgenden Leveln die Gegner zum Angriff übergehen, sorgt stimmungsvoller Musikwechsel für eine Maximierung der Dramatik. Lediglich das Weiterspinnen der Geschichte im Spiel funktioniert recht dürftig über den bereits erwähnten Übersetzungsapparat, welcher nach seiner Aktivierung per F2-Taste spartanische Textbotschaften ausspuckt. Dieses Manko tritt aber angesichts von rauschenden Wasserfällen, herumstreunendem Getier, am Himmel flatternden Vögeln, dynamischen Feuer- und Gastexturen, physikalisch folgerichtig zur Wasseroberfläche strebenden Holzteilen und genial animierten Widersachern in den Hintergrund. Gerade das Personal auf der Gegenseite bildet mit seiner künstlichen Intelligenz ein absolutes Novum. So gibt sich ein cleverer Skaaj nicht einfach dem feindlichen Granatenhagel hin, sondern weicht Haken schlagend und Salti vollführend aus. Sollte es nötig sein, sucht der Bursche auch einmal sein Heil in der Flucht oder stellt sich versuchsweise tot. Es kann sogar passieren, daß schwerverletzte Feinde nach dem Verlust ihrer Beine auf den Armen robbend Kamikaze-Attacken vollführen. Ganz anders als die agilen Skaarj-Krieger sind die hühnenhaften Titanen. Diese häßlichen Giganten walzen plump durch die Landschaft und schleudern dem Hauptdarsteller zentnerschwere Felsbrocken hinterher. Sie interessieren sich nicht für etwaige Verletzungen, sondern lassen blinde Zer-

Volker Schütz ★★★★★

Ich habe in meinem kurzen Leben zu viele gegenstandslose Hypes erlebt, um ohne eine gewisse Portion Mißtrauen an jede ach so revolutionäre Neuerscheinung heranzugehen. Unreal läßt solch kleingläubigen Pessimismus allerdings schneller vergessen als eine frisch gewählte afrikanische Regierung das Demokratieprinzip.

Die Grafik ist zu gut für diese Welt, die Effekte sind zu realistisch, um real zu sein. Das außerirdische Geschmeiß regiert mit seiner Bot-Intelligenz gnadenlos über Leben und Tod, läßt Ripleys Aliens als dekadente Schoßhündchen erscheinen, der gefürchtete Predator wird zur kläffenden Chiuahua-Karikatur. Spiegelnde Marmorplatten, blubbernde Lava, zur Wasseroberfläche trudelnde Holzsplitter und weitere brillante Effekte protzen dermaßen durch physical correctness, daß man die raren Mängel gerne unter den Grafik-Teppich kehrt. Ich muß allerdings der Objektivität zuliebe und mit Heinrich übereinstimmend ergänzen: Die mitreißende Thriller-Atmosphäre der ersten beiden Level sinkt bald auf ARD-Krimi-Niveau ab.

+ Viel Spiel fürs Geld

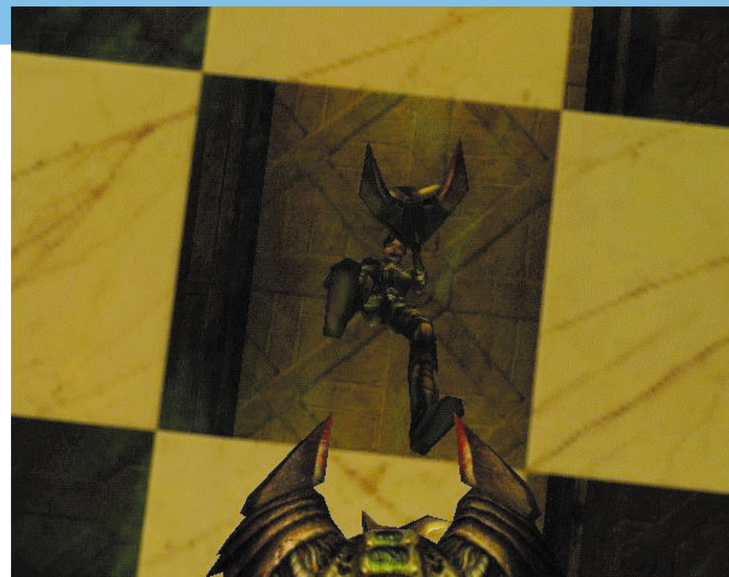
+ Geniale Effekte

+ Partiell originelle Rätsel

– Zu wenig Storyelemente

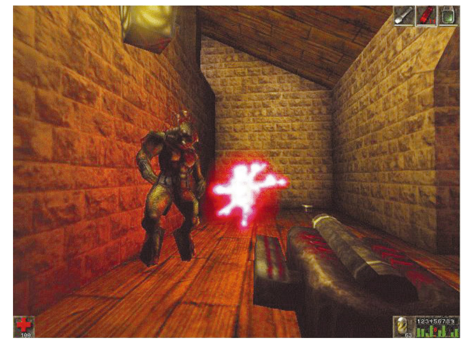
ERSTE HILFE

- Verändern Sie die Tastatureinstellungen derart, daß Sie bequem mehr als nur die Pfeiltasten erreichen. Die »Schütz-Methode« (als ein Beispiel von vielen) bevorzugt den Zahlenblock: »5« gleich vorwärts, »2« gleich rückwärts, »1« gleich Strafing links, »2« gleich Strafing rechts, »0« gleich Waffe wechseln, »,« gleich ducken, »Enter« gleich zweiter Feuermodus.
- Bleiben Sie immer in Bewegung, umrunden Sie die Gegner aber nicht. Diese Taktik ist zu einfach, als daß die Bots sie nicht durchschauen würden. Warten Sie, bis ein Projektil auf Sie zugeflogen kommt und entscheiden Sie erst dann, wohin Sie ausweichen (nicht ratsam bei Hochgeschwindigkeitsgeschossen).
- Empfehlenswerte Waffen: die Stinger (»3«), die ASMD (»4«) und die Rifle (»9«). Wenig sinnvoll, beziehungsweise schwer zu handhaben, sind dagegen der Razorjack (»7«) und die Biorifle (»8«).
- Spielen Sie nur in Notfällen mit aktivierter »Auto-Aim«-Funktion. Diese verbessert zwar Ihr Vorankommen im Solo-Modus, wird Ihnen jedoch im Deathmatch wenig Lorbeeren, respektive Respekt bei den Gegnern einbringen.
- Vermeiden Sie das Benutzen von Cheats. Sie verderben nicht nur den Spaß, sondern verhindern auch, daß Sie zu einem wirklich guten Spieler werden.



In der Bodenfliese sieht man neben dem Spiegelbild des Charakters, daß die gerade aktivierte Waffe auch für »Außenstehende« deutlich zu erkennen ist.

störungswut regieren. Ebenfalls durch ein individuelles Verhalten gekennzeichnet sind die über den Boden krabbelnden Spinnenwesen oder die angriffslustigen Flugflundern (»Mantas«), die blitzartig vom Himmel herabstoßen, um den Spieler in handliche Brocken zu zerlegen. Aber nicht jedes Lebewesen zeigt sich feindselig: Glückliche Saurier grasen unbeteiligt auf der Weide, Kleinnager flitzen um Heldenfüße, und Insekten kreisen fröhlich über verrottenden Leichen. Weiterhin gibt es die vierarmigen, aber sonst ziemlich humanoiden Nali, welche uns im Kampf gegen die fiesen Skaarj unterstützen, indem sie Geheimverstecke aufspüren und zugänglich machen. Dort findet man vorwiegend Waffen, was in Anbetracht der gestellten Aufgabe (die totale Vernichtung feindlicher Lebensformen) ja durchaus zweckmäßig ist. Vom einfachen Blaster bis zur Minigun umfaßt das Arsenal eine stattliche Ansammlung origineller Kampfgeräte – zehn sind es insgesamt. Darüber hinaus hat jedes Mordwerkzeug zwei Feuermodi. Unter anderem kann der Standardblaster nicht nur in mehreren Stufen aufgerüstet, sondern zusätzlich als sich aufladende Hochenergiewaffe abgefeuert werden. Die Eightball stellt einen mehrläufigen Granatwerfer dar, der außer einer Zielautomatik die Möglichkeit zum gleichzeitigen Abschuß von sechs Projektilen bietet. Mit dem Scharfschützengewehr kann man über eine Zoomfunktion auch weit entfernte Gegner vortrefflich erledigen. Die »Flak Canon« verschießt entweder handelsübliche Sprengkörper oder eine Wolke scharfkantiger Metallstücke, die beachtliche Löcher in unacht-



Nach und nach rüsten Sie Ihren Blaster auf.

Die Hardware-Hit-Liste für Unreal

1. Penitum II

Ohne eine neue Intel-CPU, die gut mit Fließkommas jonglieren kann, bleibt Unreal eine ruckelige Angelegenheit. Ganz gleich in welcher Auflösung: Erst mit einem Pentium II kommt Schwung in die Alien-Bude.

2. Voodoo2

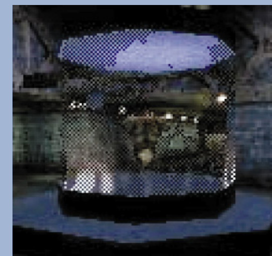
Zwar kein Muß, aber in Kombination mit einem Pentium II ein echter Nachbrenner ist in jedem Fall eine 3D-Karte mit dem Voodoo2-Chipsatz. Der Geschwindigkeitsunterschied zu der ersten Beschleunigergeneration ist beträchtlich, der zur Software-Version immens.

3. 64 MByte RAM

Unter 16 MByte RAM gibt Unreal keinen Piepser von sich. Mit der doppelten Portion RAM beginnt das Spiel erträgliche Regionen anzusteuern, aber der Zugang zum Performance-Himmel bleibt den Rechnern vorbehalten, welche die 64-MByte-Grenze überqueren. Sollten die Einbußen allzu starke Dimensionen annehmen, schafft das Herabsetzen der Soundqualität begrenzte Linderung.

Die Auflösung

Unreal lebt von seinem superben Aussehen. Manch Kleincomputerhalter wird bittere Tränen in die Tastatur schluchzen, während er die Auflösung seiner Rechnerperformance anpaßt. Hier ein kleiner Überblick, auf was Sie sich »einstellen« müssen.



Wer seinem P/166 unbedingt eine Partie Unreal abringen will, aber keine 3Dfx-Karte besitzt, muß sich mit einer Auflösung von 320 mal 200 Pixeln begnügen. Eine häßliche und überdies langsame Angelegenheit.

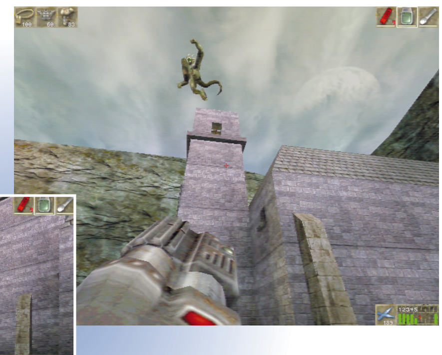
Eine Auflösung ab 640 mal 480 ▶ Pixeln macht ausschließlich mit einer 3D-Karte Sinn, zumal nur ein guter Pentium II (mindestens 266 Mhz) über genug Rechenpower zur ruckelfreien, softwaregerenderten Darstellung verfügt.





Der Krall freut sich schon darauf, uns mit seinem Stab einen neuen Scheitel zu ziehen.

Ein verdächtiges Geräusch läßt unseren Blick nach oben wandern. Panik! Ein heimtückischer Skaarj- Krieger springt vom Dach der Dorfkirche herab! Nur unserer Geistesgegenwart ist es zu verdanken, daß er statt unser bluten muß.







same Gegner reißen. Dazu kommen spezielle Schmuckstücke wie Biowaffen, eine archaische Pistole, eine Minigun, ein Gerät, das rasierklingenscharfe Sägeblätter ausspeit (»Razor Jack«), und eine Strahlenkanone (»ASMD«). Auch Extras sind mit von der Partie: etwa Taschenlampen, tragbare Energiefelder und Flares, aber auch reichlich Obskures, wie ein Samen, der nach kurzer Keimzeit eine heilende Frucht hervorbringt.

Selbst in Sachen Multiplayer schickt sich Unreal an, den Rest des Genres um Längen zu schlagen. Neben den obligatorischen Deathmatch-Leveln (zehn an der Zahl) gehört allerlei Nützliches zum Lieferumfang, was man bei indizierten id-Spielen aus dem Internet beziehen mußte. Beispielsweise dürfen Sie die eigenen Fähigkeiten mit Hilfe von computergesteuerten Bots trainieren. Diese künstlichen Spieler lassen sich beliebig konfigurieren, zu laufenden Netzwerksessions hinzuschalten – und sind dann nur noch schwer von menschlichen Kontrahenten zu unterscheiden. Durch ihre Schnelligkeit und Zielgenauigkeit halten sie auch versierte 3D-Shooter auf Trab. Wer lieber bei rein humanoiden Duellen bleibt, kann von einer witzigen Besonderheit profitieren: Eine »Feign Death« genannte Funktion erlaubt es dem Spieler, seinen eigenen Tod vorzutäuschen. Den praktischen Nutzwert erkennt jeder renitente Blasterträger, der schon einmal vom schwer gerüsteten Mob durch dunkle Gänge gescheucht wurde, auf den ersten Blick. Doppelte Verwendung der Bewegungstasten bringt Ihren Helden durch einen eleganten Sprung in Sicherheit.

Auch die gerade aktive Waffe des Gegners zeigt sich an dessen Spielfigur. Dies erlaubt vor jedem Angriff die Überlegung, ob man selbst für ein Scharmützel ausreichend gewappnet ist. Schließlich sei noch erwähnt, daß der Verkaufsversion von Unreal ein Leveleditor beiliegt – wenn auch nur in einer etwas wackeligen Beta-Version. Damit ist dem Amateur-Spieldesigner ein mächtiges Werkzeug an die Hand gegeben, mit dem auch Otto Normaluser problemlos Lokalitäten nach seinem Geschmack erstellt. **(vs)**

Sowohl den Spielercharakteren als auch den Bots stehen verschiedene Modelle zur Auswahl.



Heinrich Lenhardt ★★★★★

Unreal demonstriert recht eindrucksvoll, wozu uns die Schöpfung Pentium-II-Prozessoren und Beschleunigerkarten bescherte: Das Teil sieht aus wie ein Lotteriegewinn. Im 3D-Shooter-Bereich gibt es derzeit kein Spiel mit schönerer Grafik.
Die Anfangsmotivation ist bei soviel Zuckerguß und Atmosphäre unwirklich hoch, flacht aber nach ein paar Stunden auf reelle Werte ab – dann kann der Spezialeffekte-Cocktail nicht mehr vollständig vom ausgelaugten Spielprinzip ablenken. Mal abgesehen davon, daß einem die netten Nali-Priester Geheimtüren öffnen, lautet die einzige Interaktion zwischen Mensch und Monster »umnieten«. Storybröckchen werden enthüllt, wenn ich an bestimmten Stellen die F2-Taste drücke und ein paar Zeilen Text lese – nicht sonderlich elegant gelöst. Ansonsten sammelt man die üblichen Munitions- und Health-Pack-Bestände ein und dotzt gegen jeden Schalter – und warum gibt's keine Automap?
Unreal ist wegen solcher Schönheitsfehler nicht perfekt, beschert aber weitaus mehr Spaß als die Baller-Konkurrenz. Ausgereiftes Leveldesign und fair plazierte Gegner sorgen für Nervenkitzel und Herausforderung. Wer 3D-Shooter mag, bekommt viel Amüsement geboten. Doch ob in ein, zwei Jahren noch jemand ehrfürchtig von diesem Programm reden wird, halte ich für fraglich. Unreal hilft Grafikkarten-Herstellern bei der Steigerung ihrer Umsätze, leistet aber keinen Beitrag zur spielerischen Evolution des Actiongenres.

+ Brillante Grafik
+ Packende Soundeffekte
+ Clever designte Level
+ Packende Atmosphäre
– Keine Automap
– Höchst Hardware-hungrig

Unreal

Hersteller:	Epic /GT Interactive	**3D-Karten:** 3Dfx	
Testversion:	Importversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95		
Sprache:	Deutsch	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium II/233, 64 MByte RAM, Voodoo2-Karte
Multi-Player:	1–16 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	100 Mark		

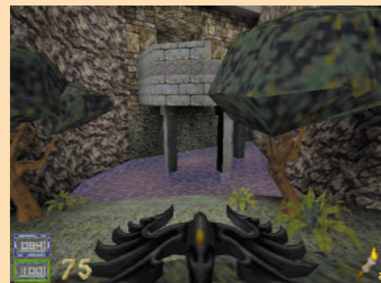
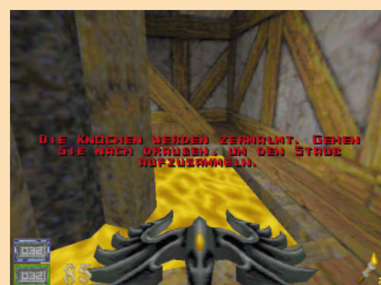
PC PLAYER Wertung

Grafik:	100	**Sound:**	90
Einstieg:	90	**Komplexität:**	90
Steuerung:	90	**Multi-Player:**	90

Spielspaß: 87

Unreal im Vergleich

Alle 3D-Ballerorgien sind gleich? Mitnichten, denn stellt man die einzelnen Vertreter des Genres einmal direkt nebeneinander, ergibt sich ein überraschend differenziertes Bild.

	Unreal (Spielspaß: 87)	Jedi Knight (Spielspaß: 85)	Hexen 2 (Spielspaß: 75)
Grafik	 Die grafische Umgebung Unreals wirkt bedrückend real. Vor allem dynamische Texturen und spiegelnde Flächen von solcher Qualität sind noch nicht dagewesen.	 Grafik wird in Jedi Knight kleingeschrieben. Gerade im unmittelbaren Vergleich mit den Kontrahenten wirkt das spartanische Star-Wars-Ambiente rührend.	 Hexen 2 sorgt mit einer Vielzahl von Texturen für Abwechslung. Zwar besser aussehend als Jedi Knight, reicht die Optik an Unreal noch nicht heran.
Interaktion	 In Unreal stecken interessante Rätselansätze. Hier müssen Sie zum Beispiel die Ketten durchschießen, welche das Holzfloß unter Wasser halten.	 Außer den üblichen Türen, Schaltern und Schlüsseln ist auch bei dem Story-lastigen Jedi Knight für Knobelfreunde nicht wahnsinnig viel zu holen.	 Die Puzzles in Hexen 2 sind für einen 3D-Shooter relativ schwer. Das Sammeln und Anwenden von Gegenständen erinnert schon fast an ein Rollenspiel.
Monster	 Die Unreal-Gegner gehören nicht nur zu den am besten animierten, sondern sicherlich auch zu den intelligentesten des gesamten Genres.	 Die Jedi Knight-Widersacher bestechen keineswegs durch Cleverness, erfüllen aber ihren Zweck: wie in den Filmen dürfen sie das Kanonenfutter spielen.	 Die Hexen 2-Monster schlagen sich recht wacker. Sie erreichen damit zwar noch nicht Unreal-Niveau, halten den Spieler aber schön bei Laune.
Multiplayer	 Mit Bots, netten Deathmatch-Leveln und Goodies wie dem Feign Death schießt sich Unreal auch in Sachen Multiplayer seinen Weg an die Spitze.	 Jedi Knight verfügt über ein rudimentäres Handicap-System, das im Grunde seine einzig nennenswerte Multiplayer-Besonderheit ausmacht.	 Hexen 2 schneidet multiplayermäßig durch Unausgewogenheit (zum Beispiel anwachsende Fähigkeiten) und beschränkte Waffenzahl unterdurchschnittlich ab.

Special

Unreal im Mehrspieler-Modus

Reale Gegner

Der Multiplayer-Modus gehört in einen 3D-Shooter wie Sahne auf den Apfelkuchen. Unreal enttäuscht auch in dieser Beziehung nicht und bietet sogar Deathmatch-Freuden für Solo-Spieler.



Die eisigen Regionen des Levels Tundra werden von diesem Turm beherrscht.



Ganz Furchtsame verkriechen sich in seinem Dachstuhl und wagen nur selten eine gezielte Attacke auf die Mitspieler.

Die Konkurrenz schwächelte: Beim jüngsten (indizierten) Shooter von id Software enttäuschte der Multiplayer-Bereich: keine eigenen Deathmatch-Level, unausgewogene Waffen, an manchen Stellen blieb die eigene Figur gar hängen. Da schieben wir lieber Unreal durchs Netzwerk, dessen Designer nicht weniger als elf abwechslungsreiche Mehrspieler-Labyrinthe auf die CD packten. Altvertraut ist der Deathmatch-Modus (jeder gegen jeden), außerdem dürfen Sie in einem »Coop-Game« zusammen mit einem Partner gegen andere Zweier-Teams antreten. Ganz etwas Feines ist das »Dark Match«: Eine komplette Ebene wird hier in tiefes Dunkel getaucht, es gibt keine natürlichen Lichtquellen. Alle Spieler sind daher auf ihre Taschenlampe angewiesen, die im Laufe der Partie an Energie verliert, aber wieder aufgeladen werden kann. Besonders Gewiefte schalten ihre eigene Lampe aus und versuchen, sich unbemerkt an Gegner heranzupirschen, die sich durch ihre Lichtkegel schnell verraten. Außerdem liegen überall Flares herum, welche kurzfristig die nähere Umgebung erhellen.

Maximal 16 Teilnehmer dürfen sich in den einzelnen Umgebungen miteinander messen. Bekommen Sie nicht genügend Spieler zusammen, können Sie unbelegte Plätze mit individuell konfigurierbaren Computergegnern auffüllen. In vier Schwierigkeitsgraden vorhanden, sind diese schon auf der einfachsten Stufe kein Kanonenfutter. Bei der Wahl Ihrer eigenen Spielfigur dürfen Sie auch in die Rolle eines Aliens schlüpfen. Diese Skytroopers haben 30 Trefferpunkte mehr als ein Mensch, können aufgrund ihrer Größe aber auch leichter erwischt werden.



Die Strahlentherapie, die uns dieser nette Kollege beschert, ist trotz der schönen Lichteffekte eher ungesund.

Ein ganz neuer Trick ist die Vortäuschung Ihres eigenen Todes mittels der F-Taste: Schreitet der Gegner dann in der Hitze des Gefechts unachtsam über den leblos am Boden ausgestreckten Körper hinweg, können Sie ihn überraschend von hinten attackieren. Manchmal können Sie auch kleine Lautsprecher finden, die sich mit ihren vorgetäuschten Schußgeräuschen ideal für Ablenkungsmanöver eignen.

Die zehn Level im normalen Deathmatch-Game sind vollkommen verschieden. Neben der erfrischenden grafischen Gestaltung (Eiswelten, mittelalterliche Schlösser, futuristische Lagerhallen) fallen noch andere Besonderheiten auf: Ein riesiger Ventilator vermindert in Ariza die Schwerkraft, und in HealPod wurde sogar ein Heilbad eingebaut, dessen Besuch allerdings mit großen Risiken verbunden ist. **(uh)**





Die Rifle ist die ideale Fernkampfwaffe. Mit der eingebauten Zoomfunktion können Sie selbst weit entfernten Gegnern noch die Zigarre aus dem Mund schießen.

Reiseführer durch eine unreale Welt

Der Unreal-Levelführer

Damit Sie eine bildhafte Vorstellung davon bekommen, was den Spieler in »Unreal« alles erwartet, haben wir ein Fotoalbum unserer Reise angelegt: von jedem Unreal-Level ein Schnappschuß.


1
Vortex Rikers: Der Trip beginnt im Zellenblock des abgestürzten Gefangenentransporters. Hier erwartet Sie Spannung pur.


2
Nyleve's Falls: Durch einen Notausstieg gelangen Sie auf die Oberfläche des Planeten und haben dort das erste Mal Kontakt mit der schwer bewaffneten Bevölkerung.


3
Rrajigar Mine: An dieser Stelle kommen die Freunde des Untertagebaus zu ihrem Recht und dürfen dunkle Minenschächte erkunden.


4
Depths of Rrajigar: Weil's so schön war, haben die spieldesignenden Kreativlinge den vorangegangenen Abschnitt einfach noch ein bißchen fortgeführt.

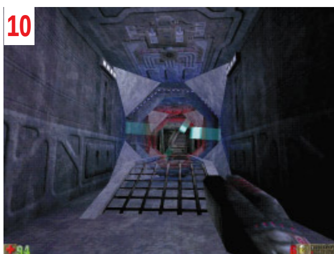

5
Sacred Passage: Kaum ist man wieder mal an der frischen Luft, entdeckt man auch schon die Ruinen einer alten Zivilisation.


6
Chizra-Nali Water God Temple: Bei der Sightseeing-Tour durch die alten Gemäuer können Sie diesen herrlich vermoderten Tempel besichtigen, und das sogar ohne Aufpreis.

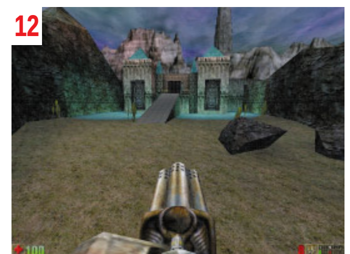

7
Ceremony: Durch verfallene Betstätten, algenverseuchte Tümpel und die schleimige Kanalisation setzen Sie Ihren Weg fort.


8
Dark Arena: In der dunklen Arena finden Sie neue Freunde. Ein Titan möchte mit Ihnen seine Geröll- und Felsbrockensammlung teilen.


9
Harobed Village: Vor Ihnen liegt das pittoreske Dorf, in dem liebevolle Skaarj-Bedienstete drollige Nali-Bürger foltern, auspeitschen und versklaven.


10
Terraniux Underground: Jetzt ist das Sklavenschiff der Aliens an der Reihe. Säuregeflutete Gänge und High-Tech-Schaltzentralen gehören hier scheinbar zum Alltag.

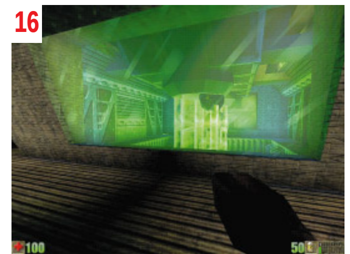

11
Terraniux: Große Teile dieses Levels überschneiden sich mit dem vorherigen, nur die Säureströme sind plötzlich versiegt und alle Passagen frei zugänglich.


12
Noork's Elbow: Wieder ein Dorf, wieder ein Tempel und wieder unzählige Außeridische, die mit stramm antipazifistischen Argumenten konfrontiert werden.


13
Temple of Vandora: Sie geben der barbusigen Donnergöttin die Ehre, durchstreifen ihre Heiligenstätte und entsorgen etliche Schleimbeutel.


14
Trench: Als nächstes begeben Sie sich zu der gestrandeten ISV-Kran (weder verwandt noch verschwägert mit dem Ingolstädter Schwimm-Verein).


15
ISV-Kran Decks 3 and 2: Bald finden Sie heraus, daß die Besatzung der ISV-Kran nicht etwa an Skorbut litt, sondern einem Anfall von »Laser-durch-den-Kopf« zum Opfer fiel.


16
ISV-Kran Deck 1: Sobald Latrine, Kantine und Margarine von Extraterresten befreit sind, kämpfen Sie sich zur Kommandozentrale vor.



Spire Village: Das obligatorische Aliendorf taucht im üblichen Vier-Level-Takt auf und bietet neben bösen Außerirdischen nette Extras.



The Sunspire: Kein Platz an der Sonne, vielmehr ein Ort der Finsternis und des Grauens – was will man von einem außerirdischen Phallussymbol sonst auch erwarten?



Gateway to Na Paly: Ähnlich wie bei der Minenstadt Bespin fliegen die exotischen Kumpel mitsamt ihrer Arbeitersiedlung durch die Lüfte.



Na Pali Haven: Die Mischung aus mittelalterlichen Städten und High-Tech-Landschaften ist typisch »unreales« Leveldesign.



Mountain Fortress: Siehe »Na Pali Haven«. Zwischen Bumm-Bumm ohne erwähnenswerte Besonderheiten



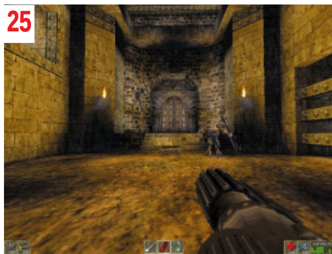
Sleeping Giant: Das Tal, in dem die Skaarj ihre Vorräte horten, wird von einem widerlichen, aber glücklicherweise unter Beruhigungsmitteleinfluß stehenden Titanen bewacht.



Bluff Eversmoking: Die bis dato halbwegs logisch aufeinander folgenden Level zeigen nun immer öfter den für 3D-Shooter charakteristischen Verlies- und Kerker-Look.



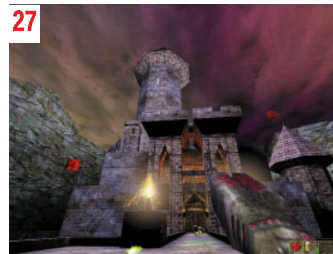
Dasa Mountain Pass: Diese Passage führt durch stark bewachte feindliche Installationen zu den Kellern des Dasa-Passes.



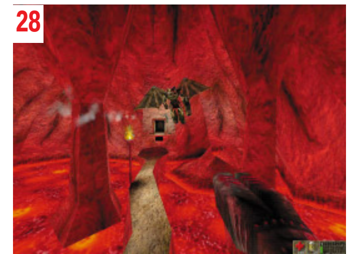
Cellars at Dasa Pass: Genießen Sie die düsteren, mit Skaarj und Brutes gefüllten Gewölbe, denn der Endgegner ist nicht mehr fern.



Nali Castle Canyon: Das haben Sie sich nach der ganzen Hektik redlich verdient: kleine Spritztour mit einem frisierten Floß, nächste Haltestelle Nali Schloß.



Nali Castle: Das aus dem Hintergrund des Unreal-Start-Menüs bekannte Bollwerk wird Ihnen nun endlich auch für handfeste Action zugänglich gemacht.



Nali Castle Warlord: Als Lockerungsübung müssen Sie die überdimensionierte Fledermaus vom Himmel fegen.



Demon Crater: In klassischem »Hexen-2«-Ambiente brechen Sie auf in Richtung Alien-Mutterschiff.



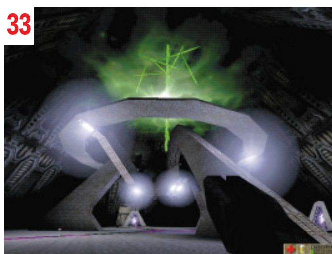
Mothership Basement: Sie müssen in die tieferen Bereiche des Raumschiffs vordringen, um das Universum endlich von den Skaarj zu befreien.



Mothership Lab: Im Labor der Skaarj werden abartige Experimente an Nali und menschlichen Gefangenen vorgenommen. Räuchern Sie es also blitzgeschwind aus.



Mothership Core: Da Sie immer weiter ins Herz des »Feindeslands« eindringen, wächst die Gegenwehr. Machen Sie sich auf verschärfte Ballereien gefaßt.



Skaarj Generator: Wenn der Generator erst einmal in Ihre Hände gefallen ist, steht der Vernichtung der Skaarj nichts mehr im Weg.



The Darkening: Nachdem alle Sicherungen auf dem Mutterschiff ausgefallen sind, tappen Sie durch die pechschwarze Nacht, bis Sie den Strom wieder anschalten können.



The Source Antechamber: Die letzte Etappe vor dem Zusammentreffen mit der Skaarj-Queen dient vornehmlich dem Auffrischen Ihrer Energie.



The Source: Was in jedem Actionfilm ungefähr in der 75. Minute passiert, liegt nun vor Ihnen. Um den Showdown zu erleben, müssen Sie Unreal schon selbst spielen ...

GOLD PLAYER

Spiele-Test

Rollenspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Final Fantasy 7



Alle Warnungen in den Wind schlagend, durchqueren Geraint und seine Freunde ohne Reittier die Sümpfe. Die Midgar-Zolom-Schlange verdeutlicht der Gruppe sehr schnell, daß dies ein kolossaler Fehler war.

Ein PlayStation-Bestseller wandert auf den PC aus. Ohne großen Abschiedsschmerz verläßt »Final Fantasy 7« die heimischen Konsolengefilde, um rollenspielsüchtige Computerfreaks zu beglücken.

Das ursprünglich auf Sonys PlayStation entstandene »Final Fantasy 7« hat endlich den Sprung auf den PC geschafft. In dem japanischen Rollenspiel geht es wie so oft um den Kampf des Guten gegen das Böse. In einer fernen Dimension, die sowohl aus diversen Fantasy- und Science-fiction- als auch aus sehr realitätsnahen Elementen zusammengeklont ist, kämpft der Söldner Cloud Strife gegen die finsteren Machenschaften des mächtigen Konzerns Shinra Inc. Letzterer beutet nämlich die Mako-Energie (den Lebenssaft) des Planeten aus, was als solches eine Frechheit und somit natürlich zu verhindern ist. Der zuerst simpel klingende Plot verstrickt sich im Laufe der Zeit zu einer hochkomplizierten Geschichte, deren lückenlose Wiedergabe den Heftumfang sprengen würde.

Wo die blauen Blasen sprechen

Sie steigen ins Geschehen ein, als sich der Blondschopf Cloud gerade mit seinen Freunden der Rebellengruppe Avalanche auf den ökologischen Feldzug gegen besagte Ausbeutungspraktiken der Großindustriellen begibt. Die weitere Hintergrundgeschichte und die einzelnen Dialoge werden Ihnen von nun an in rechteckigen blauen »Sprechblasen« angetragen, was in Anbetracht der heute üblichen Akustikkulisse der meisten Konkurrenzprodukte ein wenig gewöhnungsbedürftig ist. Da die deutsche Lokalisierung im Gegensatz zur PlayStation-Version wesentlich an Qualität zugelegt hat, relativiert sich der Leseaufwand schnell. Ferner präsentieren sich Schlüsselszenen stellenweise in Form gerenderter Zwischensequenzen.

Kampf und Krieg



Zwei getunte Auslöscher haben der Gruppe im Gebirge aufgelauert. Die einzelnen Mitglieder können nicht eher zuschlagen, bevor die Zeitbalken unten rechts gefüllt sind.



Ein Raketenangriff, der sogenannte Matra-Zauber, wird auf die Party abgefeuert. Aufmerksame Charaktere haben die Chance, diesen Zauber zu erlernen und in späteren Gefechten selber anzuwenden.



Monika schlägt zurück! Mit einem Eiszauber bringt sie die mechanischen Gelenke des Auslöschers zum Knirschen. Ein biologischer Zauber hingegen hätte keinerlei Werkung auf die Maschine.



Geraint, durch den erlittenen Schaden bis aufs Blut gereizt, setzt seine Limit-Technik ein. Mit fürchterlichen Schlägen wird der Auslöscher ausgelöscht. Seine Konturen verweht der Wind.



Die Chocobo-Farm wird später Ihre Zuchttiere beherbergen.



Kleine »Spiele-im-Spiel« wie diese motorisierte Verfolgungsjagd lockern den Kampf- und Rätselalltag auf.

Führen Sie nicht gerade tiefgreifende Gespräche, stürmen Sie mit Ihrem dreidimensionalen Charakter (und optional zwei weiteren der bis zu neun Gruppenmitglieder) über meist unbewegte VGA-Hintergrundgrafiken. Eine Ausnahme bilden die Kampfdarstellungen und die große Landkarte, auf der Sie zwischen einzelnen Schauplätzen hin und her reisen. Diese werden Ihnen in begrenzt aufwendig texturierter SVGA-Grafik präsentiert.

Kämpfen mit dem Helden-Trio

Bei den Kämpfen kommt überdies die Besonderheit hinzu, daß sich die normalerweise recht pummelig gehaltenen »Spielpüppchen« in polygonreichere Geschöpfe verwandeln, die durchaus menschenähnlich aussehen. So wirkt etwa Clouds vierbeiniger Mitstreiter Red XIII in der üblichen Spielgrafik wie ein kleines Hündchen (was ihm in Redaktionskreisen den Namen »Schnuffi« einbrachte), während er inmitten heißer Gefechte eher das ihm gebührende Aussehen eines gefährlichen Raubtiers annimmt. Der Pilot Cid Highwind erweckt auf den ersten Blick den Eindruck eines freundlichen alten Großvaters, entpuppt sich



Final Fantasy 7 bietet unglaublich abwechslungsreiche und überdies originelle Gegner.



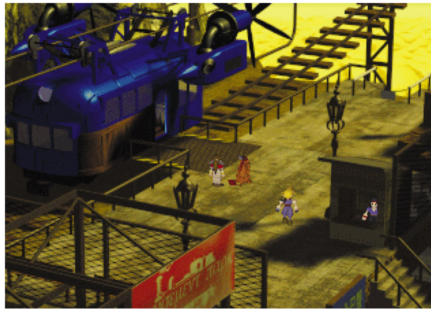
In diesem Spiel wird viel erzählt. Manchmal dürfen Sie zwischen mehreren Antworten wählen.

Udo Hoffmann ★★★★★

Schon seit Jahr und Tag höre ich das Raunen aus der Ecke der Konsolenbesitzer über die Qualitäten der Final-Fantasy-Reihe. Und stets stand ich ihnen in meinem Unverstand spöttisch und ungläubig gegenüber. Aber wer sich etwas Mühe gibt und sich an die staksigen Playmobil-Figuren gewöhnt, der wird bald in dieses Loblied einstimmen.
Final Fantasy 7 ist ein Rollenspiel im besten Sinne des Wortes, da man hier tatsächlich in die Haut der zahlreichen Hauptfiguren schlüpft, sich mit ihnen freut oder trauert und sie im Laufe der Zeit allesamt ins Herz schließt. Die Abenteuer, die man hier erlebt, würden bei so manchem Schriftsteller dicke Romane füllen. Der einzigartige Grafikstil mit seinen zahlreichen Perspektive-Wechseln und das epische Szenario erweitern das Genre außerdem um viele erfrischende Elemente.
Mit seinem einfach zu beherrschendem, aber dennoch komplexen Kampf- und Magiesystem tut dieses Spiel noch ein übriges, mich wohlwollend über offensichtliche Umsetzungsschludrigkeiten hinwegsehen zu lassen. Trotz seiner Linearität ist Final Fantasy 7 das beste Rollenspiel, das ich je gespielt habe.

- + Phantastische Story
- + Einfach zu bedienen
- + Extrem umfangreich
- + Sehr kurzweilig
- – Recht linear
- – Keine Sprachausgabe

GOLD PLAYER



Mit der Seilbahn ▶ kommen Sie zur Gold Saucer, einer Glücksspiel-Metropole, gegen die sogar Las Vegas erstaunlich real wirkt.



Beim Aufmarsch zu Ehren von Shinra-Chef Rufus müssen Sie sich als Soldat verkleiden und unbemerkt in die hinterste Reihe stehlen.

jedoch in Extremsituationen als recht bösartiger Indiana-Jones-Verschnitt. Von Monstern hingegen bekommt der Spieler nur die überaus ansehnliche polygonreiche Version zu Gesicht, da diese auf der normalen Spielfläche gar nicht auftauchen. Attacken gegen das Heldentrio werden durch das Umschalten auf den rundenbasierten Kampfmodus signalisiert. In dem stehen Sie etlichem skurrilem Getier gegenüber – ein von 3D-Shootern bekanntes Special à la »Wir zeigen Ihnen alle Monster« würde bei Final Fantasy 7 locker eine eigene Bibliothek füllen. Denn jeder der unzähligen Geländetypen beherbergt vier bis fünf individuelle

ERSTE HILFE

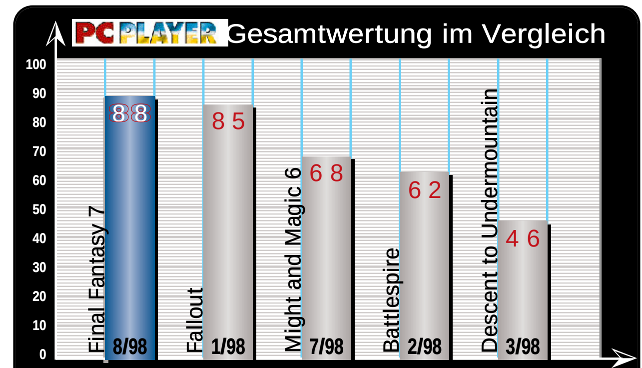
Sobald Ihr Team aus mehr als drei Mitgliedern besteht und Sie sich entscheiden müssen, wer an Ihrer Seite kämpft, setzen Sie nicht auf Aeris Gainsborough. Der Verlauf der Geschichte wird Ihnen schnell zeigen, warum.

Besorgen Sie sich zügig Waffen mit doppeltem Wachstum, so daß Ihre Materias schnell eine höhere Stufe erreichen und Ihnen somit bessere Zauber zur Verfügung stellen.

Ein Ort zum Sammeln von Erfahrungspunkten ist im späteren Spiel das U-Boot auf dem Meeresgrund. Hier gibt es im Raum links neben dem Save-Point tintenfischähnliche Wesenheiten, die mit einer Kombination von »Alle«- und »Gravitation«-Materias schnell zu vernichten sind, aber respektable 4000 Punkte bringen.

Kontrollieren Sie Ihre Limit-Fähigkeiten und vergessen Sie nicht, gegebenenfalls deren Stufe zu erhöhen.

»Alle«-Materias (diese dehnen einen Zauber auf alle Feinde/Freunde aus) gibt es ziemlich häufig, so daß Sie im späteren Spiel ruhigen Gewissens einige verkaufen können. Voll entwickelte Exemplare bringen stattliche 1,4 Millionen Gil.



Die Unterschiede zwischen Fallout und Final Fantasy 7 liegen in den Szenarien: eine martialische Endzeit-Utopie auf der einen, eine kindliche, bonbon-bunte Fantasy-Welt auf der anderen Seite. Außerdem eignet sich das dynamische Fallout besser zum mehrfachen Durchspielen als das geradlinige Final Fantasy 7. Doch in puncto Originalität und Abwechslungsreichtum sticht letzteres die komplette Konkurrenz aus. Might and Magic 6, Battlespire und Descent to Undermountain sind mehr oder weniger gut designte »klassischere« Vertreter des Genres (in Bezug auf Monster, Rätsel und Spieldesign).

Monstergattungen. Killerhasen, dämonische Häuser, singende Frösche, gemeingefährliches Räubergesindel, Dinosaurier, Drachen und allerlei Kreaturen dämonischer Natur stellen nur einen winzigen Auszug aus der schier endlosen Widersacher-Liste dar. Ebenso umfangreich ist die Latte der Zaubersprüche. Sogenannte Materias, eine Art geronnene magische Energie, erlauben Ihren Recken magische Betätigung. Der jeweilige »Kristall« wird aktiviert, indem Sie ihn in eine Fassung Ihrer Rüstung oder Waffe stecken. Das wiederum hat zur Folge, daß ein schwerer Panzer Ihre Zauberfähigkeiten stark einschränken kann, weil er über nicht allzu viele freie Plätze verfügt und Sie somit nur auf ein kleineres Repertoire an Magie zugreifen können. Materias, die Ihr Charakter erst einmal am Körper trägt, sind aktiviert und bieten die Grundlage für diverse Zauber. Mit dem »Gewitter«-Kristall können Sie beispielsweise Blitze auf Ihre Feinde schleudern, »Hitze« läßt sie im Höllenfeuer schmoren, ein anderer Kometen auf sie herabregnen.

Magie-Macht mit Materias

Neben dieser handelsüblichen Hexerei gibt es allerdings auch besondere Materias, die Ihnen etwa das Kopieren von feindlichen Kampftechniken erlauben, Ihre Magie- respektive Lebenspunkte vermehren oder gefährliche Dämonen beschwören. Letztere sind prinzipiell die mächtigsten Zaubersprüche und bestechen durch phantastisches Aussehen. Beispielsweise ruft eine Materia den nordischen Gott Odin auf den Plan, der all Ihre Feinde in handliche Stücke zerschneidet. Damit ist das Magiesystem allerdings noch keineswegs ausgeschöpft, denn jeder gewonnene Kampf bringt nicht nur Erfahrungspunkte für Ihre Helden, sondern auch für die verwendeten Zaubersprüche. Diese steigen also ebenfalls in unterschiedlichen Stufen auf und bieten damit zusätzliche Effekte. Außerdem können durch die Kombination einzelner Materias Kettenreaktionen hervorgerufen werden, was deren Abwechslungsreichtum ins Unermeßliche steigert.
Nahe an die Magie angrenzend, existieren für jeden Charakter zusätzlich diverse Spezialattacken. Immer wenn ein Held im



Die über weite Strecken ordentliche deutsche Übersetzung verblüfft gelegentlich mit befremdlichen Formulierungen.



Das Chocobo-Rennen verhilft Ihnen nicht nur an einer Stelle aus dem Gefängnis, der sportliche Wettkampf ist auch bei der Zucht eines goldenen Chocobo vonnöten.

Kampf eine bestimmte Anzahl Schläge einstecken mußte, darf er einen »Limitangriff« durchführen, der neben einer schönen Animation meist mit extrem verheerendem Schaden für die Feinde verbunden ist. Diese Attacken erreichen im Verlauf des Spiels ein immer höheres Niveau.


Bei einem Besuch im Fitneßstudio erlernen wir die Kunst der korrekten Kniebeuge.

Außer den Kämpfen und der Magie, die zugegebenermaßen die entscheidenden Elemente von Final Fantasy 7 darstellen, gibt es allerdings noch eine Unzahl anderer Möglichkeiten, den Spieler bei Laune zu halten. So finden sich Rätsel wie »Auf-einem-Bahnhof-Züge-verschieben«, Paßwörter erraten, kleine Logikspielchen und ähnliches mehr.

Einmal schwingt sich Cloud auf ein schnittiges Motorrad und zückt auf diesem den Säbel, um in einer Action-Sequenz seine Freunde zu verteidigen. Ein anderes Mal düst er mit einem Snowboard vereiste Abhänge hinab, taucht mit einem Atom-U-Boot über den Meeresgrund oder betätigt sich als Jockey beim Chocobo-Rennen. Den sogenannten Chocobos, worunter man sich straußenartige Vögel vorzustellen hat, kommt in Final Fantasy 7 eine nicht unbeträchtliche Rolle zu. Denn wenn Sie wirklich alle Gegenden des Spiels erkunden wollen (und damit alle Zauber sammeln), müssen Sie sich erst einmal als Züchter betätigen. Haben Sie die extrem komplizierte Fortpflanzungslehre dieser Tierchen durchschaut, können Sie einen goldenen Chocobo ausbrüten lassen, der jedes Hindernis überwindet und so die vollständige Landkarte für Sie zugänglich macht. Da aber gerade das Züchten dieser schrägen Vögel und das fleißige Komplettieren der Materia-Sammlung eine ungeheure Menge an Zeit beansprucht, sollten Sie sich schon von vornherein darüber klar sein, daß Sie mit einem »geopferten« Wochenende allein Final Fantasy 7 nicht beenden werden. (vs)



Volker Schütz ★★★★★

Ich habe nie viel von kleinen Knuddelpüppchen i »Zelda«-Stil gehalten. Japanischer Kitsch und f Europäer nur schwer verständliche Märchenerzä lungen stießen mir bislang auf wie dem bösen Wo das »Rotkäppchen-Sushi süß-sauer«. Doch b Final Fantasy 7 schaffen die narrativen Elemen im Verbund mit einem unbezwingbaren Samme trieb à la »Diablo« eine besorgniserregende For von purer Sucht. Materielle Sorgen wie Durs Müdigkeit oder ein Flächenbrand im Erdgesch verlieren an Bedeutung, wenn man echte Problem wie die Zucht eines goldenen Chocobos hat.
Nur die antiquierte VGA-Grafik trübt das Spie vergnügen ein wenig. Außerdem bildet ihre Ex stenz die potentielle Basis für eine eigene Ko spirations-Newsgroup. Zumal die Originalgrafike auf Silicon-Graphics-Rechnern sicher nicht einer Auflösung von 320 mal 200 Pixeln entsta den und somit für die PlayStation-Version heru tergerechnet werden mußten. Wo aber sind d hochauflösenden Vorlagen jetzt? Warum wurde sie nicht für den PC verwendet? Steckt die ame kanische Regierung dahinter? Oder gar Außerird sche? Fragen über Fragen. Ich persönlich wür mir Final Fantasy 7 trotzdem kaufen.

- ⊕ Lang anhaltender Spielspaß
- ⊕ Ausgeklügeltes Kampfsystem
- ⊕ Viele Zauber, Items und Extras
- ⊖ Wenige und simple Rätsel
- ⊖ Größtenteils nur VGA-Auflösung

Final Fantasy 7

Hersteller:	Eidos
Testversion:	Beta vom Juni '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	100 Mark

3D-Karten: 3Dfx, Power VR Riva, Matrox
Hardware, minimum: Pentium/166, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

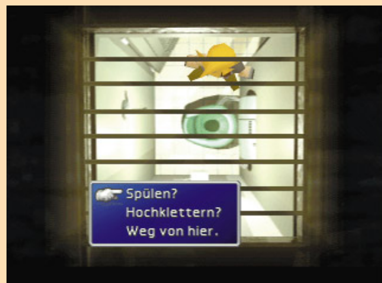
PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	50
Einstieg:	90	Komplexität:	90
Steuerung:	80	Multi-Player:	—

Spielspaß: 88

Final Fantasy 7 im Vergleich

Nach jahrelanger Rollenspiel-Ebbe sitzt endlich wieder die Flut ein. Ob »Final Fantasy 7« seinem Ruf als einem Vorreiter der neuen Spiele-Generation gerecht wird, zeigt sich im direkten Vergleich mit der aktuellen Konkurrenz.

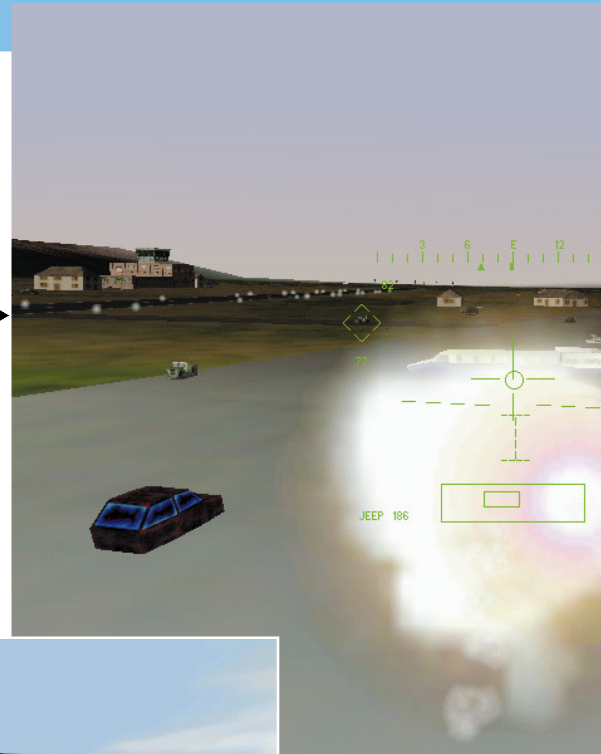
	Final Fantasy (Spielspaß: 88)	Fallout (Spielspaß: 85)	Might & Magic 6 (Spielspaß: 68)
Rätsel	 Final Fantasy 7 hat einige Stärken, die Rätsel gehören allerdings nicht unbedingt dazu, wie dieses ziemlich repräsentative Bildschirmfoto belegt.	 Auf Rätsel stoßen Sie bei Fallout häufig. Diese müssen jedoch zum Gewinnen des Spiels nur in den seltensten Fällen gelöst werden, da es meist Alternativen gibt.	 Rätsel sind bei Might & Magic 6 Mangelware. Über das Aufsammeln von Gegenständen oder das Erschlagen von Monstern gehen sie nur selten hinaus.
Kampf	 Im Kampf trumpft Final Fantasy 7 richtig auf: schöne Waffen, pompöse Zauber und Gegner, angesichts derer den Helden nicht nur die Spucke wegbleibt.	 Fallout: Kämpfe sind rundenbasiert. Da taktische Elemente keine unwichtige Rolle spielen, sind zusätzliche Motivationsquellen wie Zauber nicht nötig.	 M&M 6: Alle Kämpfe sind eine einzige Klickorgie, die wenig Freude, dafür aber einen lahmen Zeigefinger und eventuell Sehnenscheidenentzündungen verursachen.
Grafik	 Die grafische Eindruck von Final Fantasy 7 ist grundsätzlich recht adrett, wird allerdings durch die zahlreichen VGA-Hintergründe deutlich verschlechtert.	 Die isometrische Grafik Fallouts erinnert an Ultima oder Diablo. Sie ist detailliert und übersichtlich, erfüllt damit also die wichtigsten Rollenspiel-Kriterien.	 Das Aussehen von Might & Magic 6 läßt stellenweise zu wünschen übrig. Pixelige Bitmap-Gegner sind schon seit langem nicht mehr Stand der Technik.
Charaktere	 Eine Charaktererschaffung findet in Final Fantasy 7 nicht statt. Allerdings kann noch während des Spiel zwischen drei (von neun) Akteuren gewechselt werden.	 Die Charaktere Fallouts sind beispiellos differenzierbar. Die verschiedenen Fähigkeiten eines Helden beeinflussen tatsächlich das Spielgeschehen.	 M&M 6: Die Charaktererschaffung ist recht obskur, zumal viele banale Fähigkeiten, wie das Verwenden einer Rüstung, extra erworben werden müssen.

Special

Simulation für Fortgeschrittene und Profis

Team Apache

Zum Alltag eines Apache-Staffelführers gehört nicht nur das Fliegen des Helikopters und das Herumkommandieren seiner Flügelleute. Auch Nachschub und den Haussegen in der Truppe müssen Sie wachsam im Auge behalten.



Angriff auf einen zivilen Flughafen: Das Flugzeug der kolumbianischen Drogenbosse darf nicht entkommen. (3Dfx)

Sechs Apaches fliegen in 30 Metern Höhe auf ihr Einsatzgebiet zu. Plötzlich tauchen Guerillatruppen am Rande einer Waldlichtung auf und beschießen die Angriffshelikopter. Das hervorgestoßene »Ich will hier raus!« Ihres Co-Piloten ignorierend wenden Sie und schalten mit der 30mm-Kanone die Bedrohung aus.

An solche Alltäglichkeiten sollte man sich bei »Team Apache« rasch gewöhnen. Sie absolvieren nicht nur den eigentlichen Flug, sondern sind auch für den Nachschub und das Staffel-Management verantwortlich. Nach dem überraschenden Publisher-Wechsel von Eidos zu Mindscape haben die Entwickler bei Simis ihren »Longbow 2«-Konkurrenten jetzt abgeliefert, der Sie mit 16 Einzelszenarien, einigen Trainingsmissionen und zwei Kampagnen konfrontiert. Letztere führen Sie einmal nach Kolumbien, wo Sie gegen Drogenbarone und deren Schergen kämpfen. Dort begegnen Ihnen kaum Helikopter, dafür jedoch Unmengen von Heckenschützen und tragbaren SAM-Raketenwerfern. Haben Sie diesen Feldzug beendet, versetzt das Programm Sie nach Lettland. Dort stellt sich die NATO auf die Seite der weißrussischen Botschafts-Witzbolde, die vom großen Nachbar Rußland angegriffen wurden. Moskaus Armee mag zwar nicht mehr so stark sein wie in den 80er Jahren, aber die aufgebotenen T-80 Kampfpanzer, mit SAMs ausgerüsteten BMPs sowie »Havoc«- und »Hokum«-Hubschraubern sorgen auch so für genügend Beschäftigung.



In einigen Missionen fliegt ein »Blackhawk«-Transporter mit – er muß besonders gut beschützt werden. (3Dfx)

Speiseeis für kalte Krieger

In Kolumbien haben Sie sechs Kerneinsätze auszuführen, in Lettland sind es zehn. Trotzdem fallen die Kampagnen nicht zu kurz aus, denn Sie müssen Ihre Staffel auch in der Zeit zwischen den Einsätzen führen. Anfangs wählen Sie jeweils acht Piloten und WSOs (Waffensystemoffiziere) aus, die alle unterschiedliche Fähigkeiten besitzen. Einige werden mit dem Gefechtsstreß nicht so leicht fertig, andere stärken dafür den Zusammenhalt der Truppe. So richtig zeigt sich dies in der Luft, wo die Jungs bei fortlaufender Kampagne anfangen, Fehler zu machen – unter Umständen muß ihnen sogar die Flugerlaubnis kurzfristig entzogen werden.

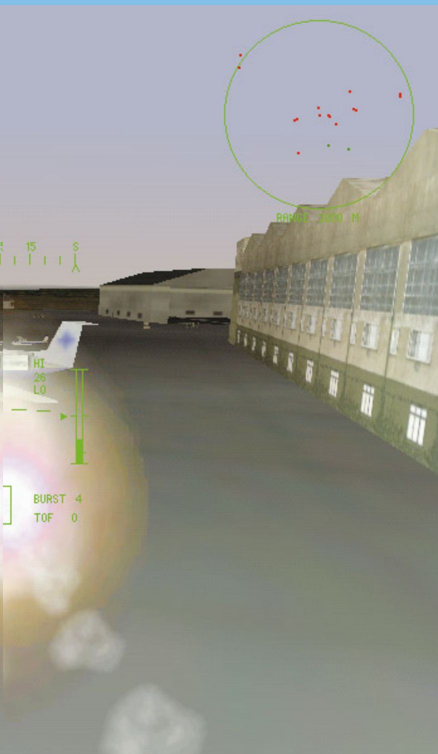
Sie können auf die Moral Einfluß nehmen, indem Sie mit den betreffenden Truppenmitgliedern sprechen, was auf die sanfte Tour oder in militärisch exaktem Brüllton geschehen kann. Um den Kampfgeist der gesamten Mannschaft zu heben, dürfen Sie auch eine Runde Eis ausgeben – auf Kosten des Nachschubs, der dadurch verlangsamt wird. Negativ wirken sich natürlich fehlgeschlagene Flüge aus, insbesondere solche mit Verlusten auf der eigenen Seite. Sind die betreffenden Besatzungen noch am Leben, fliegen Sie einen Rettungseinsatz. Falls dieser ein gutes Ende findet, sind Ihre Mannen zumindest nicht ganz so deprimiert. Generell handelt es sich aber bei diesem Team um rechte Waschlappen, die sich ständig beklagen und Wehwehchen aller Art wie Übelkeit vor den Einsätzen haben.



Feuer frei! Die Hellfire-Raketen sind ideal für den Einsatz gegen Panzerfahrzeuge geeignet. (3Dfx)



Mit seiner Kanone kann auch ein T-80-Panzer dem im Hintergrund angreifenden Helikopter gefährlich werden. (3Dfx)





◀ Ohne 3D-Beschleuniger sehen die Hubschrauber, Rotorblätter und Gebäude nur noch halb so gut aus. (Software)



Manchmal müssen Sie Ihren Leuten gut zureden. Das kann in lieblichem Ton oder schreienderweise geschehen.

Anders sieht es da bei den Apaches aus, die nach dem Einsatz – je nach Beschädigungsgrad – repariert werden wollen. Weil das einige Zeit in Anspruch nimmt, kann es durchaus passieren, daß Sie mit einer nicht komplett einsatzfähigen Kiste losfliegen müssen: Während Ersatzteile und Munition nachbestellt werden können, erhalten Sie keine neuen Hubschrauber, sondern sollten mit denen auskommen, die von Anfang an da sind.

Ein halbes Dutzend Helikopter

Die Missionen werden Ihnen vorgeschrieben und sind nur zu einem bestimmten Zeitpunkt verfügbar. Das Teammanagement zwischen den Einsätzen läuft in Echtzeit ab, das heißt, daß die Uhr mittickt und Sie sich mitunter sehr beeilen müssen. Netterweise gibt es aber eine Zeitbeschleunigung und die Möglichkeit, den nächsten Auftrag sofort zu erhalten. Vor dem Abheben können Sie noch die Wegpunkte ändern und die Mannschaftseinteilung vornehmen. Maximal sechs Hubschrauber nehmen an den Gefechten teil und sind uniform mit der gleichen Bewaffnung ausgerüstet. Sie legen vorher fest, ob Sie die zielsuchenden »Hellfire«- und »Stinger«-Raketen mitnehmen wollen oder sich den starren »Hydras« anvertrauen. Kombinationen aus allen sind ebenfalls möglich, und die 30mm-Kanone haben Sie in jedem Fall dabei.

Die Beschleunigergrafik ist zwar schön schnell, stellt aber Objekte wie Drehflügler, Panzer und Männchen recht polygonarm und mit wenigen Details dar. Auch die abgefeuerten Geschosse sind optisch nicht voneinander zu unterscheiden; immerhin haben die Programmierer schöne Blendeffekte eingebaut. An einen Multiplayer-Modus wurde auch gedacht, bei dem sechs Piloten im Team fliegen oder bis zu acht gegeneinander. Mit dem mitgelieferten, nicht ganz einfach zu bedienenden Editor schneidern Sie sich darüber hinaus eigene Einsätze zurecht. **(mash)**



In Lettland begegnen Ihnen einige fiese Helikopter wie dieser Mil Mi-28, der gerade unseren Stinger-Raketen ausweicht. (3Dfx)

Martin Schnelle ★★★★

Eine neue, interessante Idee im Flugsimulations-Genre: Team Apache bietet außer dem Fliegen der Missionen auch das Managen Ihrer Einheit. Im Gegensatz zu Longbow 2, wo Sie nur den Nachschub koordinieren, müssen Sie sich hier auch noch um die 16 Mitglieder Ihrer Staffel kümmern. Ziemlich peinlich fallen jedoch die Sprüche Ihrer Schäfchen auf, die mal »fix und foxi« sind oder Elvis-Hits vor sich hinschmettern. Außerdem beklagen sich die wehleidigen Untergebenen unentwegt – Chefredakteuren ist dieses Problem ebenfalls bekannt.

Der Feldzug selbst ist leider linear, von einigen Search-and-rescue-Missionen abgesehen. Dafür zittern Sie immer mit, ob beschädigte Maschinen rechtzeitig zum nächsten Auftrag repariert sind und ob noch genügend Munition vorhanden ist. Außerdem bietet das Programm ein nicht leicht zu beherrschendes Flugmodell und in sich abwechslungsreiche Aufgaben.

+ Schönes Flugmodell
+ Interessantes Team-Management
– Lineare Kampagne
– Schlecht lokalisierte Sprachausgabe

Team Apache

Hersteller:	Simis/Mindscape	**3D-Karten:**	Direct3D, 3Dfx
Testversion:	Beta vom Juni '98	**Hardware, minimum:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/166 MMX, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	100 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	60
Einstieg:	60	**Komplexität:**	70
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 70

Echtzeit-Strategie für Fortgeschrittene und Profis

Dominion
Storm over Gift 3

In seiner über zweijährigen Entwicklungszeit hatte dieses Echtzeit-Strategiespiel bereits manchen Sturm zu überstehen: So änderte sich sowohl sein Name als auch der Hersteller – doch wie ist dem Spielspaß die Reife- und Renovierungszeit bekommen?



▲ **Alle vier Rassen verfügen über eine individuelle Befehlsleiste.**

Ein Spiel und seine Wanderjahre: Vor etwa zwei Jahren führte 7th Level einige 3D-Modelle seiner hauseigenen Kampfroboter-Simulation »G-Nome« der Wiederverwertung zu, verpaßte ihnen das Korsett eines Echtzeit-Strategiespiels und danach den Namen »Dominion«. Nach dem Rückzug von 7th Level aus dem Spielebereich schnappte sich Ion Storm im vergangenen September das Waisenkind und änderte seinen Namen zunächst in »Dominion Storm« und einige Monate später in »Dominion: Storm over Gift 3« um. Außerdem nutzt man die Zeit, um Spieldesign und Story gündlich zu überarbeiten.

Nach der neuen und mit Hilfe von gerenderten Zwischensequenzen optisch umgesetzten Geschichtsschreibung blickt die Menschheit in ferner Zukunft auf den Planeten Gift 3, denn dort soll ein Artefakt von ungeheurer Macht verborgen sein. Genau darauf richten auch drei außerirdische Parteien ihre begehrlichen Blicke, namentlich wären dies die Skorp, die Darken und die Söldner. In vier mit insgesamt 48 Missionen bestückten Kampagnen führen Sie je eine dieser Rassen zum Sieg über den Gegner. Dazu gibt es eine noch nicht feststehende Anzahl von Einzelszenarien sowie 60 für den Mehrspielerbetrieb geeignete Karten. Trainingsaufgaben gehören nicht zum Lieferumfang – sind aber auch gar nicht nötig: Ähnlich wie bei »Starcraft« sind die ersten Missionen sehr einfach, zudem gelangen dort nur wenige Truppentypen zum Einsatz, während die späteren Aufgaben an Komplexität und Umfang immer mehr zunehmen.



Fast jedes Gebäude läßt sich um eine Stufe ausbauen.

Feinheiten bei den Einheiten

Dominion: Storm over Gift 3 hat auch ein paar interessante und manchmal sogar multiple Missionsziele auf der Pfanne. Abgesehen von den üblichen »Errichte eine Basis und überrolle den Gegner«-Aufgaben haben Sie Konvois zu beschützen, Gefangene zu befreien und bestimmte feindliche Gebäude zu übernehmen. Allen Missionen ist gemein, daß Sie stets nur mit einer gegnerischen Rasse herumzuschlagen haben. Abgesehen von den mit einem Zeitlimit versehenen Aufgaben bleibt Ihnen fast immer genügend Muße, die Basis erst einmal mit den wichtigsten Gebäuden auszustatten, bevor der Gegner unliebsame Annäherungsversuche startet. In diesem Fall macht er Bekanntschaft mit einigen steuerungstechnischen Finessen: So sind Einheiten per Befehl dazu zu bewegen, automatisch Patrouille zu laufen, unbekanntes Terrain zu erforschen, bestimmte Gebäude zu bewachen oder sich gleich nach der Produktion zu einem beliebigen Ort zu begeben. Überhaupt geht die Truppenproduktion sehr leicht von der Hand, denn sie ist über die Iconleiste von überall aus durchführbar. Sogar die einzelnen Truppentypen verfügen über individuelle Kommandos: Söldner können kriechen und sich hinknien, Kamikaze-Kämpfer explodieren auf Befehl. Für jedes Gebäude existiert eine Automatik-Routine, die dafür sorgt, daß es sich selbständig repariert.





Das Verlegen von Brücken geht nur an speziellen Furten: Es wird lediglich das Anfangsstück gesetzt, daraufhin entfaltet sich die Brücke von ganz allein. Anschließend muß sie jedoch vor feindlichem Beschuß geschützt werden.



▲ Nach der Zerstörung der Strombrücken sind die Verteidigungstürme hilflos.

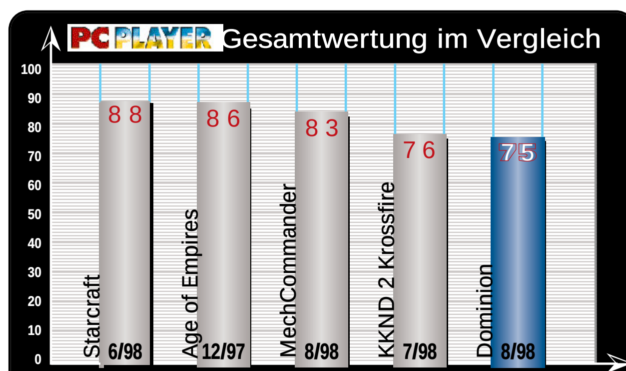
Jede der vier Rassen verfügt über spezifische Stärken und Schwächen sowie zumindest eine individuelle Spezialeinheit. Die Menschen repräsentieren sowohl in der Produktionsgeschwindigkeit als auch bezüglich der Kampfkraft ihrer Einheiten gesunden Durchschnitt. Die Söldner dagegen haben es weniger mit der Technik, dafür um so mehr mit robuster Stärke. Die hochentwickelten Darken verfügen über die stärksten Verteidigungsanlagen, während die technologisch schwachbrüstigen Skorps auf Masse statt Klasse setzen. Alle Rassen besitzen Roboter, die in der Lage sind, feindliche Gebäude zu sabotieren und zu übernehmen. Wichtig sind die Kommandeure: Wenn Sie einen davon einer Truppe hinzufügen, verhält sich diese taktisch klüger: Derart angeleitete Söldner nehmen automatisch den stärksten Feind ins Visier und werfen sich bei Gefahr auf den Boden.

Vier-Parteien-Konfrontation

Bei den Sondereinheiten können die Darken auf Tarnfahrzeuge zurückgreifen, die Menschen verfügen dagegen über einen Störsender, der feindliche Anlagen kurzzeitig außer Betrieb setzt. Die Skorp haben Truppentransporter, die sich durch das Erdreich wühlen können, um so beispielsweise Abgründe zu überwinden. Die Söldner schließlich sind dazu fähig, gegnerische Einheiten zum Überlaufen zu bewegen. Freilich stehen all diese Unterschiede letzten Endes nur auf dem Papier, denn in der spielerischen Praxis unterscheiden sich die vier Rassen primär optisch, während die arttypischen Unterschiede bloß im Mehrspielermodus voll zum Tragen kommen.



Nicht mehr benötigte Gebäude dürfen zum halben Preis verramscht werden.



Dank seiner originellen Einheiten, des exquisiten Mehrspielerbetriebs und des vorbildlichen Missionsdesigns hat Starcraft knapp die Nase vorn. Dichtauf folgt Age of Empires, das mit seiner prachtvollen Präsentation Punkte sammelt. MechCommander bietet mit den kleinen Spezialtrupps nicht nur Rollenspiel-Elemente, sondern darüber hinaus die taktisch reizvollsten Aufgaben. Das beinharte KKND 2 Krossfire ist Dominion in vielen Punkten ähnlich, nennt aber die etwas hübscheren Landkarten sowie eine präzisere Bedienbarkeit sein eigen. Dominion schneidet gegen diese Genre-Champions zwar relativ schlecht ab, gehört aber aufgrund seiner Solidität zu den gehobenen Vertretern seiner Zunft.

Welten prallen aufeinander

Der Spielverlauf folgt dem üblichen Genre-Standard. Ihre Aufgabe ist es, auf der anfangs vollständig abgedunkelten Karte in Echtzeit eine Basis zu errichten, die vornehmlich aus Bodentruppen bestehenden Einheiten heranzuzüchten und den Feind wegzuputzen. Eingerahmte Truppenverbände beliebiger Größe schicken Sie per Mausklick durch das von schräg oben zu betrach-

Thomas Werner ★★★★

Manche Leute schwören auf Pepsi, manche auf Coca-Cola. Obwohl beide ähnliche Zutaten enthalten, hat jeder Cola-Trinker seine eigene Vorliebe. Genau so ein Fall ist Dominion. Präsentation und Missionsdesign machen es zu einem weiteren guten Echtzeit-Spiel. Wie bei etlichen anderen Vertretern des Genres hatten die Designer hübsche Einfälle, doch echte Sternstunden waren keine dabei.

Die Animationen der Einheiten sind sehr gelungen, das Missionsdesign stimmt. Die unterschiedlichen Fahrzeugtypen werden bei manchen Aufträgen tatsächlich benötigt und sind damit nicht nur pure Sammlerstücke. Ob man allerdings wirklich bis zu 2000 Einheiten auf dem Kampffeld haben muß, um spannende Schlachten zu schlagen, wage ich zu bezweifeln.

Das Ressourcen-Management hat mich persönlich nicht überzeugt. Besonders zu Beginn einer Partie dauert es mitunter überdurchschnittlich lange, bis das entscheidende Teil endlich produziert werden kann. Da alle anderen spielerischen Aspekte aber im großen und ganzen in Ordnung gehen, fällt es leicht, diese Schwächen in Kauf zu nehmen.

+ Solides Missionsdesign
+ Ordentlicher Mehrspielerbetrieb
− Keine echten Innovationen





Vier Auflösungen sind möglich: Das obere Foto zeigt 640 mal 480 Bildpunkte und die meisten Details, das untere mit 1280 mal 1024 Punkten den größten Kartenausschnitt.



Bei gemischten Truppenverbänden dürfen nur die blau markierten Befehle angewandt werden.

tende Terrain. An Landschaftstypen werden Eis- und Lavawelten, Wiesen- und Wüstengebiete sowie das eine oder andere Flußdelta geboten. Für die Produktion der etwa 20 arttypischen Gebäudetypen und dem runden Dutzend Truppengattungen pro Rasse sind Wasser und Männer erforderlich. Auf den Karten befinden sich stets mehrere, unterschiedlich gut gefüllte Wasserlöcher, welche Sie mit einer darauf plazierten Fabrik in Beschlag nehmen. Die für die Konstruktion von Einheiten und Gebäuden notwendigen Männer werden in den Koloniegebäuden produziert, erscheinen aber nur in Gestalt eines veränderten Kontostandes auf dem Bildschirm: Für ein bis zwei Männer bekommt man bereits ein kleines Spähfahrzeug oder einen Söldner, für einen großen Kampfroboter muß man aber schon über 50 Jungs investieren.

Da die Gebäude nicht allzu weit voneinander errichtet werden dürfen, die Entfernungen zwischen den Wasserlöchern aber sehr groß sind, müssen Sie das Gelände mit vielen »Strombrücken« bepflastern. Diese erledigen dann automatisch die Energiezufuhr zu den Bauten innerhalb ihres Einflußbereichs. Die Strombrücken sind vielleicht das interessanteste, auf jeden Fall aber das meistgenutzte taktische Element. Wenn Sie es während eines Angriffs schaffen, die energetischen Nabelschnüre des Feindes zu kappen, stehen dessen Verteidigungstürme und Elektro-Barrieren plötzlich ohne Strom da und werden dadurch zur leichten Beute. **(md)**



Der aktivierte Graber kann sich unsichtbar durch den Untergrund wühlen.

Manfred Duy ★★★★

Tja, wer zu spät kommt, den bestraft das Lebe Noch vor einem Jahr hätte sich Dominion in d Spitzenränge des gesamten Genres eingereih denn das Spiel bietet grundsolide Echtzeit-Strate gie, wie man es von Titeln wie Command & Co quer 2 gewohnt war. Auch einige kluge steue rungstechnische Einfälle sowie die vier grundve schiedenen Rassen verdienen ein Sonderlob.

Aber – und das ist ein recht bedeutendes »abe – inzwischen ist die Zeit nicht stehen gebliebe Mittlerweile beherrschen Konkurrenten vom Kal ber Total Annihilation, Starcraft oder Age of Er pires die Szene, und damit verglichen schneid Dominion relativ mau ab. Die nett animierte Pr sentation mit ihren herben Techno-Klängen ge in Ordnung, ist aber unspektakulär. Die Steuerur hakelt manchmal ein wenig, und das Wegfind system ist etwas verbesserungsbedürftig.

Auch erweisen sich viele der gut gemeinten Extra als schlicht überflüssig: Gegen die Möglichkei die Soldaten knien und robben zu lassen, ist zw nichts einzuwenden – nur fehlt in der Hitze d raschen Gefechte die Zeit für solche taktische Finessen. Probates Erfolgsrezept ist und blei auch hier in aller Regel der bewährte Massena griff – und das ist etwas zu wenig für ein zei gemäßes Echtzeit-Strategiespiel.

- \+ Solide Echtzeit-Strategie
- \+ Vier Rassen mit je einer Kampagne
- \+ Spannende Hintergrundstory
- – Unspektakuläre Präsentation
- – Leichte Bedienungsmängel

Dominion: Storm over Gift 3

Hersteller:	Ion Storm/Eidos	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Beta vom Juni '98	**Hardware, minimum:**	Pentium/166, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 48 MByte RAM
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)		
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	90 Mark		

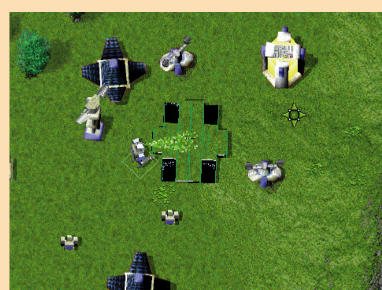
PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	70
Einstieg:	80	**Komplexität:**	70
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	80

Spielspaß: 75

Dominion im Vergleich

Dominion bietet zwar grundsolide Echtzeitkost für Strategen, doch gerade in diesem Genre ist die Konkurrenz äußerst hart.

	Dominion (Spielspaß: 75)	MechCommander (Spielspaß: 83)	Total Annihilation (Spielspaß: 86)
Karten	 Dominion: Die vier Terraintypen Wüste, Eis, Vulkan und Wiese sehen zwar unterschiedlich aus, tatsächlich hat dies aber kaum strategische Auswirkungen.	 MechCommander: Grundsätzlich besteht die Landschaft hier aus Wäldern und Städten; Höhenzüge und Flüsse werden mit Jump-Jets überwunden.	 Total Annihilation: Das Terrain hat merkliche Auswirkungen; insbesondere die unterschiedlichen Höhenstufen des Geländes erfordern spezielle Taktiken.
Ressourcen	 Dominion: Der Rohstoff Wasser ist nur in begrenzter Menge vorhanden, den »Rohstoff Mensch« produzieren Sie in beliebiger Anzahl in Ihren Kolonien	 MechCommander: Neue Ausrüstungsgegenstände und Fahrzeuge können vor jedem Einsatz erworben, aber auch im Kampf erbeutet werden.	 Total Annihilation: Metall wird durch Minen gewonnen, Energie in Kraftwerken produziert. Daraus können dann Gebäude und Truppen hergestellt werden.
Taktik	 Dominion: Zumeist führen Massenattacken zum Erfolg, der taktisch wichtigste Kniff besteht in der Unterbrechung der feindlichen Stromversorgung.	 MechCommander: Da maximal zwölf Einheiten pro Mission eingesetzt werden, muß man den überlegenen Gegner geschickt austricksen.	 Total Annihilation: Die Höhenzüge verbessern Treffsicherheit und Schußweite. Der Computergegner ist klug, die eigenen Truppen agieren selbständig.
Missionen	 Dominion: Manchmal werden innerhalb eines Szenarios multiple Spielziele unter Zeitdruck erfüllt, nach einer Niederlage ist die Mission zu wiederholen.	 MechCommander: Bei den Missionen gibt es abwechslungsreiche Primär- und Sekundärziele wie die Zerstörung von Kraftwerksturbinen.	 Total Annihilation: Neben unterschiedlichsten Missionszielen führen auch die über 100 Einheitentypen wie Schiffe und Flugzeuge zu Variationen.

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

Sanitarium

Durch Alptraum-Welten hopsender Insasse einer Nervenheilanstalt auf der Suche nach seiner Identität – klingt wie eine Psychologie-Vorlesung fürs dritte Semester, ist aber ein rezeptfreies Grafik-Adventure.

Eine verrückte Geschichte: Nach einem Autounfall erwacht unser Held in einer Irrenanstalt-Zelle. Sein Gesicht ist gründlich zubandagiert, sein Gedächtnis ratzeputz entleert. Sie sehen: Dieser Mensch hat größere Probleme als die Verschlechterung in der Kaskoklasse. Und das triste Klappsmühlen-Szenario gehört noch zu den normaleren Gefilden, die ihn im Spielverlauf erwarten.

»Sanitarium« ist ein Grafik-Adventure der klassischen Point-and-click-Schule, das in neun Kapitel unterteilt ist. Jede Etappe stellt quasi ein abgeschlossenes Miniabenteuer mit eigenem Schauplatz und separaten Aufgaben dar. So retten Sie ein Dorf verstümmelter Kinder vor der Metamorphose mit einem Pflanzenmonster. Später tuschelt man mit den Seelen verstorbener Krieger, um Azteken-Unhold Quetzalcoatl zu bezwingen oder steuert kurzerhand eine andere Figur. In den als Render-Filmchen servierten Flashback-Sequenzen erinnert sich der Protagonist häppchenweise an die Geschehnisse vor dem fatalen Unfall. Sein Vorname ist Max, doch was ihn in die Obhut des Irrenanstalt-Personals getrieben hat, bleibt lange Zeit unklar.

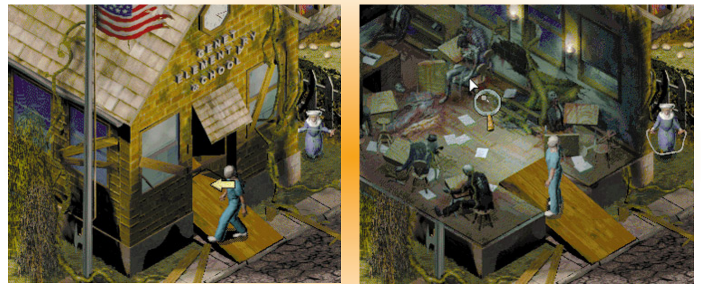
Um Max herumzubewegen, halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und rollen das Eingabegerät in Marschrichtung. Bei längeren Spaziergängen etwas ermüdend, da die rechte Taste stets gepreßt bleiben muß. Der Umgang mit anderen Objekten und Personen wurde eleganter gelöst: Der Mauszeiger ist eine Lupe; sobald man damit ein interessantes Detail streift, wackelt sie verführerisch. Per Linksklick wird untersucht; läßt sich etwas mitnehmen, erscheint automatisch ein Grabsch-Icon.

Nicht nur wegen der verschlungenen, unheimlichen Story kommt den Gesprächen mit anderen Akteuren große Bedeutung zu. Sie klicken einzelne Themen an, um eine mehr oder weniger aufschlußreiche Aussage zu erhaschen. Stößt man durch anderweitiges Geplauder oder gelesene Informationen auf zusätzliche Erkenntnisse, lohnt sich die Rückkehr zu vorangegangenen Gesprächspartnern. Neues Wissen sorgt oft für neue Themen in Mäxchens Konversations-Menü.

Wir testeten die US-Importversion von Sanitarium. Der offizielle Europavertrieb soll im Oktober starten. Ob das Adventure komplett ins Deutsche übersetzt wird, stand zum Redaktionsschluß noch nicht fest. **(hl)**



Im Gespräch mit einem geistig leicht verwirrten Priester. Um eine Frage zu stellen, klicken Sie einfach das gewünschte Thema am unteren Bildrand an.



Sobald Sie ein Gebäude betreten, wird sein Interieur sichtbar – im Schulhaus streikt wohl die Putzkolonne ...

Heinrich Lenhardt ★★★★

Aussterbende Arten behandelt man gerne etwas freundlicher. Adventures mit Point-and-click-Bedienung, Inventar und richtigen Rätseln sind so selten geworden, daß ich die schräge Zwangsjacken-Story mit gesteigertem Interesse installiert habe. Leider kommen in der Alptraum-Spielwelt die klassischen, Objekt-orientierten Puzzles etwas zu kurz. Die meiste Zeit verbringt man mit Gequatsche, Storyhäppchen zusammentragen und Herumgelaufe. Das ist wegen der etwas umständlichen Bewegungssteuerung ansatzweise nervig, dank der schönen Schauderstory aber auch ansatzweise spannend. Die abgedrehte Geschichte watet ebenso tief wie gekonnt im Horror- und Psychothriller-Bodensatz.

Da wollen wir mal nicht zu streng bewerten, daß die ohnehin wenigen mitnehmbaren Objekte mitunter verflixt unauffällig in der hochauflösenden Landschaft herumliegen. Außerdem sollte man den Designern den Hang zu Denkspiel- und Actioneinlagen austreiben: Sanitarium hätte eigentlich genug Substanz, um ohne solche aufgesetzten Beilagen auszukommen. Kein makelloses Fünf-Sterne-Adventure, aber gut genug: In der Not frißt der Abenteurer Fliegen.

+ Phantasievolle Grusel-Story

+ Neun dicke Szenarien

– Viel reden, viel rumlaufen

Sanitarium

Hersteller:	ASC Games	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Importversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/166, 32 MByte RAM
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	90 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	70
Einstieg:	70	**Komplexität:**	70
Steuerung:	50	**Multi-Player:**	—

Spielspaß: 67

Spiele-Test

Echtzeit-Strategie für Einsteiger und Fortgeschrittene

Tribal Rage

Echtzeit meets Endzeit: Wohnwagen mit Dachkanone, Trucker mit beängstigender Feuerkraft und grimmige Motorrad-Gangs sorgen für eine wirklich originelle Atmosphäre.



▲ **Die Echtzeitschlachten finden in Ruinenstädten oder Wüstenlandschaften statt.**

Der ganz normale Wahnsinn Anno 2030: Durchgeknallte Wohnmobil-Fans legen sich mit verschrobenen Totenkult-Anhängern an. Dazwischen irrt ein Elvis-Doppelgänger herum, bis er an der nächsten Straßensperre von feministischen Amazonen aus dieser Show geschossen wird. So unkonventionell sich das Szenario auch anhört, von der Sache her bietet »Tribal Rage« bodenständige Echtzeit-Strategie: Stück für Stück erkunden Sie mit ihren Truppen eine Karte, um alle Gegner mit Kanonen und Maschinengewehren zu zerlegen. Das nötige Kleingeld erhalten Sie durch Ihre Erzminen. Zudem darf man Gebäude erwerben: Lazarette heilen Verwundete, Bunker bieten Schutz; Schnellrestaurants füllen die Kasse mit zusätzlichem Einkommen, und Jagdhütten frischen die Munitionsvorräte auf. Zusätzlich wurden Gegenstände in der Landschaft verstreut, die ebenfalls positive Effekte auf Gesundheit und Ausrüstung der eigenen Leute haben.

Einheiten werden nicht produziert, sondern einfach gekauft und prompt geliefert. Zur Auswahl stehen Kämpfer und Fahrzeuge jeglicher Art, wozu auch Flugsaurier gehören. Außer der reibungslosen Bestellung von Kriegsgerät sowie dem Verkauf von Erz und Hamburgern funktioniert allerdings wenig in der Endzeitwelt. Dies liegt nicht zuletzt an den sechs unterschiedlichen Gruppierungen, den Stämmen, die sich entweder untereinander bekämpfen oder die Zivilbevölkerung aufmischen.



Besonders gelungen ist der einfach zu bedienende Editor.

Ein kleines Tutorial führt in die Grundbegriffe des Kampfes ein, bevor man sich an die 28 Solomissionen heranwagt. Dazu gibt es einen Kampagnenmodus, bei dem der Großraum von Los Angeles sektorweise erobert werden soll. Die Kampagne enthält jedoch keinerlei Story-Elemente – es geht schlicht darum, Stück für Stück alle feindlichen Einheiten und Gebäude unterzupflügen. Auf dem guten Dutzend Mehrspielerkarten können Sie gegen menschliche Gegner antreten.

Einheiten und Karten dürfen nach Belieben modifiziert oder komplett neu gestaltet werden. Hier können Sie Landschaften zusammenbasteln und den Computer frische Schlachtfelder nach bestimmten Vorgaben generieren lassen. **(tw)**

Thomas Werner ★★★

Tribal Rage hätte wirklich interessant werden können: Auch wenn das Endzeitthema schon x-mal durchgenudelt wurde, sind die skurrilen Einheiten durchaus sehenswert. Mein Liebling sind die Trailer-Trash-Fahrzeuge mit schwerbewaffneten Wohnmobilen. Ob es hingegen noch schwarzer Humor ist, wenn man zur Feier des Unabhängigkeitstages nach Atlanta fährt und dort so viele Zivilisten wie möglich umnieten soll, möchte ich hier nicht diskutieren. Davon abgesehen, ist Tribal Rage eher ein Leichtgewicht. Die Solospieler-Missionen sind unzusammenhängend, die Kampagne ist eine Mogelpackung.

Zwar hat jede Mission einen launigen Einleitungstext, doch was dann folgt, hat mit taktischem Vorgehen nicht allzu viel zu tun. Noch mehr als bei vielen anderen Titeln beschränkt sich die notwendige Strategie auf das pure Vernichten des Gegners. Die eigenen Männer rennen blindlings in den Tod, doch wird dies durch den planlos agierenden Computergegner wieder ausgeglichen.

Sehr gut gefallen hat mir hingegen der einfach zu bedienende Editor. Das Erstellen neuer Karten macht sogar fast mehr Spaß als die meisten Kämpfe bei Tribal Rage.

- (+) Skurrile Einheiten
- (+) Gelungener Karten-Editor
- (−) Unoriginelle Missionen
- (−) Niedrige Künstliche Intelligenz

Tribal Rage

Hersteller:	Talonsoft	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Importversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/100, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/133, 32 MByte RAM
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	90 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	60
Einstieg:	80	**Komplexität:**	60
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 58

Rollenspiel für Einsteiger

Droiyan

»Droiyan« betritt als Möchtegern-Mischung aus »DSA« und »Final Fantasy 7« die Rollenspiel-Szene: begrenzte Interaktion bei isometrischem Kampfsystem und linearer Handlung.



Unsere Magier-Azubi mausert sich flugs zu einer passablen Hexenmeisterin.

Auf Icarus herrscht Krieg, wie immer in Fantasy-Welten. Allerdings bekämpfen sich ausnahmsweise nicht behende Elfen und bösartige Drachen, respektive grauenvolle Orks und randvolle Zwerge. Diesmal wollen die Götter höchstpersönlich einander das heilige Fell über die geweihten Ohren ziehen. Da aber eine Patt-Situation eintritt, die auch der schönsten Blutfehde den Schmiß nimmt, werden die Menschen zu Rate gezogen. Sollen sie sich doch für eine der beiden Göttermannschaften entscheiden.

Da unsere Anverwandten natürlich die »gute« Seite wählen (schließlich gewinnt diese immer), sind die Götter der Finsternis erzürnt. Vor ihrer schrecklichen Rache kann nur ein einziger Mann die Welt schützen, der schwächelnde Schwertschwinger Droiyan. Ihn und einige freiwillige Helfer, die sich im Laufe des Spiels anschließen, steuern Sie durch eine isometrische, an »Diablo« erinnernde Landschaft.

Jeder Ort dient als Einleitung für den nächsten Kampf oder, im Fall von Städten, der Auffrischung des Waffenarsenals. Rätsel sucht man vergebens. Die Keilereien gehen wie folgt vor sich: Ein rechteckiges Gitterfeld zeigt an, wie weit der jeweilige Held in einer Runde auf dem Schlachtfeld ziehen darf. Sie positionieren die Recken wie gewünscht und geben dann flotte Zaubersprüche von sich oder führen die aktivierte Waffe. Sie sind jedoch auch jederzeit in der Lage, Ihren Zug zugunsten einer beträchtlichen Regeneration von Zauber- und Lebensenergie entfallen zu lassen. Dieser Effekt führt zu sehr fragwürdigen Kampfszenen (»Bohrt dir da nicht gerade ein Ork seinen Säbel durch den Magen?« »Was weiß denn ich?! Reich mir lieber noch mal den Picknickkorb«). Während des Gemetzels erhalten die fleißigsten Kämpfer einen schönen Erfahrungspunkte-Bonus, mit dem Sie Ihre Fähigkeiten verbessern können. Aus herumstehenden Truhen klauben Sie allerlei Nützliches wie Geld, Rüstung oder Waffen. Das Spiel kann an jeder Stelle gespeichert werden. **(vs)**



Wichtige Aktionen der Helden sind vom Programm vorgegeben und nicht durch den Spieler zu beeinflussen.

Volker Schütz ★★★

Droiyan ist ein einziger Kampf – in jeder Beziehung. Interaktion mit der Umwelt beschränkt sich auf die Überlegung, welcher Gegner als nächstes seinen Kopf verliert. Dagegen sind die rätselarmen Dungeons in Diablo reinstes Hirntraining. Wenn nun aber schon Metzeleien in Reinkultur, dann doch bitte auf einem Niveau, das ihrer tragenden Rolle entspricht. Denkste. So wie die tatsächliche Programmierkunst nur zur Hälfte die guten Absichten erreicht, bleibt auch dem Tester im Hinblick auf das Resultat das Wort »Qualität« nach den ersten vier Buchstaben im Halse stecken.

Unausgewogenheit regiert Waffen, Kämpfer und Zaubersprüche. Während Droiyans Freundin Helena mit machtvollen Sprüchen den Bildschirm leerfegt, würde unserer »Held der Menschheit« mit seinen läppischen Attacken sogar vom »Duracell«-Häschen Dresche beziehen. Zu allem Überfluß zeigt neues Equipment, ist es auch noch so teuer, nur in raren Ausnahmefällen Wirkung.

- + 0,1 Promille Interaktion
- – Streng linear
- – Extrem unausgewogen
- – Durchwachsene Kämpfe

Droiyan

Hersteller:	CDV	3D-Karten:	–
Testversion:	Beta vom Juni '98	Hardware, minimum:	Pentium/75, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	80 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	60
Einstieg:	80	Komplexität:	30
Steuerung:	60	Multi-Player:	—

Spielspaß: 42

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

GOLD PLAYER

Civilization 2
Multiplayer

Sid Meier ist längst über alle Berge, aber Microprose wringt die »Civilization 2«-Hinterlassenschaft bis zum letzten Byte aus. Das klassische Aufbau-Strategiespiel wurde jetzt um Multiplayer-Optionen erweitert.

Neben dem auch solo betreibbaren Basisspiel »Civilization 2« enthält »Civilization 2 Multiplayer« sämtliche nur erdenklichen Mehrspielermodi. Der Konkurrenzkampf ist nun via Netzwerk, Modem/Nullmodem, Internet oder per E-Mail möglich, selbst eine Zwei-Spieler-Sitzung vor einem Monitor ist mit von der Partie.

Am genialen Spielprinzip hat sich nicht das geringste geändert. Vor jedem Start wird eine frische Karte generiert. Dort errichten Sie im Rundentakt sowie konkurrierend mit bis zu sechs menschlichen und/oder computergesteuerten Konkurrenten Städte, betreiben Forschung und produzieren gigantische Armeen. Wahlweise führen alle Beteiligten ihre Aktionen parallel oder hintereinander durch. Um die etwas langwierige Aufbauphase zu beschleunigen, läßt sich sowohl die Geschwindigkeit der Produktion als auch die sämtlicher Einheiten verdoppeln. Eine Chat-Funktion darf auf Wunsch aktiviert werden, der beliebte Schummelmodus bleibt dagegen im Mehrspielerbetrieb außen vor.

In geselliger Runde kommen einige feine taktische Manöver zusätzlich zum Vorschein. So können Sie mit Ihren Mitspielern – anders als bei den notorisch vertragsbrüchigen Computergegnern – feste Allianzen schließen, um etwa Forschungsergebnisse und Informationen über die gemeinsamen Feinde auszutauschen. Genauso ist es möglich, zwei getrennte Spielkarten zu verbinden, um mit Ihren Legionen von einer Karte auf die andere zu wechseln. Dies ist insbesondere dann interessant, wenn zwei Spieler ihre separaten Szenarien gegen den Computergegner praktisch gewonnen haben und nun per Link eine Invasion auf den Weidegründen des Gegners anstreben.

Der nächste zivilisatorische Entwicklungssprung steht bereits in den Startlöchern: In wenigen Wochen wird »Ultimate Civ 2 Classic Edition« erscheinen. In dieser zum Vollpreis erhältlichen Wundertüte finden sich neben dem besagten »Civ 2 Multiplayer« die beiden bislang erschienen Zusatz-CDs sowie der hier fehlende Karten-Editor. **(md)**



Angeschlagene Truppen können bei einem Alliierten geheilt werden.



Bei manchen Verhandlungen übernimmt der Computer ungefragt das Kommando.

Mandred Duy


Zeit wurde es ja, daß Microprose endlich mit einem Mehrspielermodus für Sid Meiers Geniestreich rüberkommt. Der erweitert den in Ehren ergrauten Klassiker um einige interessante taktische Varianten, die sich insbesondere dann auswirken, wenn mehrere feste Allianzen gebildet werden. Im Betrieb »jeder gegen jeden« wird allerdings nicht mehr geboten als beim gewohnten Kampf gegen die Computergegner.

Leider ist diese Neuauflage etwas schlampig. Den einen oder anderen kleinen Übersetzungs-Bug hätte man schon eliminieren dürfen. Und daß sich der Computer selbst im Mehrspielerbetrieb ungefragt in diplomatische Verhandlungen einmischt, macht einen ebenfalls etwas ärgerlich. Ein Zeichen von Knickerigkeit ist es zudem, daß die europäische Version nur über das Basisspiel plus Mehrspieleroption verfügt. Die als Ultimate Civ 2 betitelte amerikanische Ausgabe bietet darüber hinaus noch die Zusatz CD Conflicts in Civilization.

- \+ Zeitloses Spielprinzip
- \+ Multiplayerbetrieb ermöglicht neue Strategien
- − Kein Karten-Editor
- − Spielerisch nichts Neues

Civilization 2 Multiplayer

Hersteller:	Microprose
Testversion:	Beta vom Juni '98
Betriebssystem:	Windows 95 & 3.1
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	1–7 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	50 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	486DX/33, 8 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/120, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	**Sound:**	70
Einstieg:	80	**Komplexität:**	90
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 85

Adventure für Einsteiger

Hopkins FBI



Hopkins wird etwas blaß hinter seiner Sonnenbrille: Ist diese Leiche etwa seine Freundin Samantha?

Hopkins entspricht dem konservativen Bild des Agenten, wie es Sean Connery perfekt verkörperte: Souverän bewegt er sich durch die Weltgeschichte und findet vor allem seine Anziehungskraft auf Frauen ganz unwiderstehlich. So harte Jungs sind aber auch dringend nötig, denn der gewiefte Kriminelle Bernie Berckson treibt sein Unwesen. Der Mann hat einfach Spaß am Töten und übersteht sogar seine geplante Hinrichtung auf dem elektrischen Stuhl. In klassischer Adventure-Manier jagen Sie als Hopkins diesen Widerling, fahren mit Ihrem Auto von Ort zu Ort, sammeln Gegenstände im Inventar und ärgern Ihren Chef. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★★

Die Hintergrundgeschichte um den sadistischen Berckson ist im Grunde gar nicht so schlecht, wenn auch überflüssig brutal. In Kinderhände würde ich dieses Programm auf keinen Fall legen. Spielerische Defizite stoßen aber noch viel mehr auf. Die Grafik ist recht urzeitlich geraten und deshalb stimmungsdämpfend. Die eigentlichen Rätsel beschränken sich meist darauf, alle Bildschirme pixelgenau abzusuchen, bis endlich auch der letzte wichtige Gegenstand gefunden wurde. Die bei alten Sierra-Titeln abgekupferte Steuerung ist umständlich und nervig. In Anbetracht des momentanen Mangels an aktuellen Konkurrenz-Titeln können darbende Abenteurer in der Not einen Blick riskieren. Splatter-Fan sollte man aber schon sein, um Hopkins FBI mit einem ungewendeten Magen zu überstehen.

- + Für Splatter-Fans
- + Bizarre Story
- – Veraltete Grafik
- – Pixelgenaues Absuchen nach Objekten

Hopkins FBI

Hersteller:	Cult	**3D-Karten:** –
Testversion:	Beta vom Juni '98	**Hardware, minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/133, 16 MByte RAM
Sprache:	Englisch	
Multi-Player:	–	
Ca.-Preis:	50 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	**Sound:**	50
Einstieg:	50	**Komplexität:**	40
Steuerung:	40	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 41

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

DSF Fussball Manager 98



Der 1. FC Köln auf dem Weg in die zweite Liga.

Die 98'er-Version von Sierras Fußball-Manager läßt Sie in sechs verschiedenen Ländern als Trainer tätig werden. Österreich und die Schweiz sucht man ebenso vergebens wie die Möglichkeit, als Nationalcoach die WM zu gewinnen. Die Spieler- und Clubdaten sind noch auf dem Stand der abgelaufenen Saison 97/98. Neben dem komplett überarbeiteten Transfermarkt, erweiterten Spielereigenschaften, Sprachausgabe und lieblos gestalteten Zeitungsberichten fällt besonders das Hauptmenü ins Auge, welches bislang alle Versionen unbeschadet überstanden hat.

(Thierry Miguet/hl)

Thierry Miguet ★★

Sachen gibt's: Da werben die Programmierer vollmundig mit »unzähligen Spielerdaten« und verunstalten im selben Zug alle Namen der »sorgfältig recherchierten« Clubs (»Hirthe Bsc Birlon«) und Kicker (»Boxinti Lozereza«) bis zur Unkenntlichkeit. Mit dem beiliegenden Editor kann man zwar selbst Hand anlegen; der Aufwand lohnt sich jedoch kaum. Kleine technische Mängel, eine schlichte Präsentation und vor allem die äußerst zufälligen Spielergebnisse sorgen leicht für Verdruß. Genre-Einsteiger, denen das Berechnen der Frittenbuden-Preise zu kapitalistisch erscheint, könnte jedoch der einfache Trainer-Modus zusagen. Wer hingegen schon einen Anstoss bei einem anderen Fußball-Manager gewagt hat, wird hier kaum großen Spaß haben.

- + Günstiger Preis
- – Lieblose Aufmachung
- – Zufallsergebnisse

DSF Fussball Manger 98

Hersteller:	Sierra	**3D-Karten:** –
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/133, 16 MByte RAM
Sprache:	Deutsch	
Multi-Player:	1–8 (an einem PC)	
Ca.-Preis:	40 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	**Sound:**	30
Einstieg:	50	**Komplexität:**	40
Steuerung:	50	**Multi-Player:**	60

Spielspaß: 40

Actionspiel für Fortgeschrittene

Beast Wars

Mit einem Ihrer sechs unterschiedlich begabten Blechkameraden stapfen Sie durch langweilige 3D-Landschaften und schießen auf Wachtürme, kleine Raumschiffe oder schleimige Würmer, die aus ihren Bauten hervorgekrochen kommen. Am einfachsten geht das mit der Tastatur, Shooter-Liebhaber werden sich gleich wie zu Hause fühlen. Sofern radioaktives Energon in der Nähe ist, müssen Sie alle paar Meter eine Rast einlegen und Tiergestalt annehmen, damit der eigene Verstrahlungsgrad wieder auf Normalnull sinkt.



Predator Scorponok beweist diesem Endgegner gerade, daß er seinen Schlachtruf »Terror« vollkommen ernst meint. Unten links befinden sich seine Werte für Lebensenergie und Verstrahlungsgrad.

Insgesamt gilt es, zwölf verschiedene Missionen zu bestehen. Vier Landschaftstypen sind mit gegnerischen Verteidigungseinrichtungen förmlich zugepflastert und müssen durchquert werden. Achten Sie auf Power-ups und Lebensenergiepäckchen, die zwanglos in der Gegend verstreut wurden: Selbst hochmoderne Vernichtungsmaschinen sind über derartigen Service hocherfreut. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★★

Fans der TV-Vorlage können frohlocken: Die Primitivität der Zeichentrickfilme wurde eins zu eins übernommen. Dazu zählen unter anderem die verwegen grobe Übersichtskarte und die einfallslos attackierenden Gegner. Ebenfalls traurig, aber wahr: Die Computergrafik der Serie ist um einiges besser als die des Spiels. Dennoch will ich Beast Wars nicht in Bausch und Bogen verdammen. Mit der Steuerung kommt man gut zurecht, und wer einfach nur seinen Frust an ein paar Computerpixeln auslassen will, ist vielleicht sogar zufrieden.

- (+) Nahe an der Serie
- (−) Nahe an der Serie
- (−) Außer Ballern nicht viel los

Beast Wars

Hersteller:	Hasbro Interactive	**3D-Karten:**	Direct 3D, 3Dfx
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/100, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/166, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1–4 (Netzwerk)		
Ca.-Preis:	80 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	60
Einstieg:	80	**Komplexität:**	50
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	50

Spielspaß: 51

Interaktiver Film für Einsteiger

Cyberswine



Cyberswine ist halb Polizist, halb Maschine, aber mit ganzem Herzen ein Held, wenn auch ein ziemlich versauter. Was kann er dafür, daß sein menschliches Gehirn in einen Schweinekörper eingesetzt und mit Cyber-Implantaten verstärkt wurde? Doch wer ihn näher kennenlernt, merkt sofort, daß er einen pflichtbewußten und liebenswerten Burschen vor sich hat. Auch Sara Lee, beschäftigt bei der Staatspolizei des 21. Jahrhunderts, gewöhnt sich schnell an ihren neuen Partner. Der Chef hat die ungebärdige Schönheit dazu verdonnert, mit Cyberswine eine Patrouille zu fliegen. Wie gut, daß sowohl dessen Kampf- als auch sein Emotions-Chip bereits voll funktionsfähig ist. Denn aus dem geplanten harmlosen Rundflug entwickelt sich alsbald ein Kampf um nichts Geringeres als die Existenz der Menschheit. **(uh)**



Ein alter Mann stirbt im Park – Cyberswine und seine schöne Kollegin Sara Lee kommen zu spät.

Udo Hoffmann ★★★

Cyberswine ist ein interaktiver Film, der diese Bezeichnung wirklich verdient hat. Im Verlauf der Handlung wird man praktisch jede Minute um eine Entscheidung gebeten. Ihre Möglichkeiten sind im Prinzip eng begrenzt, mehr als an kritischen Stellen zwischen »Ja« und »Nein« zu wählen, ist nicht drin (»Soll ich den unverschämten Dienstroboter jetzt mit meinem Laser durchlöchern oder lieber nicht?«). Warnung: Ohne sehr gute Englischkenntnisse ist dieser US-Import kaum spielbar.

- (+) Drollige Geschichte
- (−) Grafik schwach
- (−) Schnell durchgespielt

Cyberswine

Hersteller:	Brilliant Digital Entertainment	**3D-Karten:**	Direct 3D, 3Dfx
Testversion:	Importversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/133, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	40 Mark		

PC PLAYER Wertung

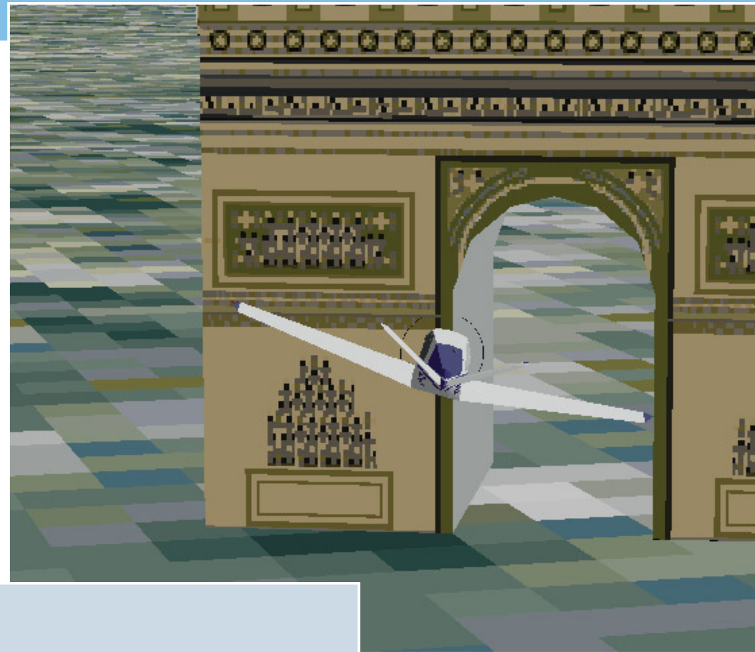
Grafik:	40	**Sound:**	60
Einstieg:	90	**Komplexität:**	50
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	—

Spielspaß: 46

Simulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Pro Pilot

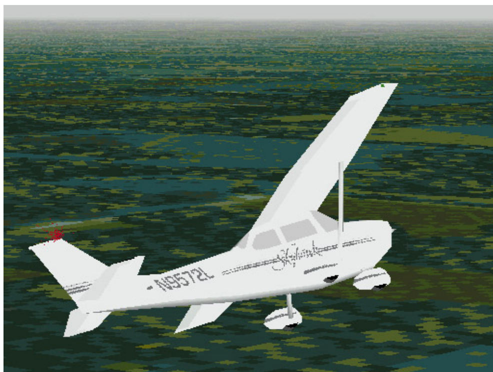
Dynamix peilt mit seinem neuen Produkt nichts Geringeres als die Position des Genre-Königs »Microsoft Flight Simulator« an. Ein gewagtes Unterfangen ohne die unzähligen Add-ons, auf die Piloten des Flight Simulator 98 zurückgreifen können.



▲ »Ich wollte schon immer mal mit einer Beechcraft Bonanza durch den Arc de Triomphe fliegen!« – In niedriger Höhe fallen die Riesenpixel besonders auf.

In München sehen wir das BMW-Gebäude, das Olympiastadion ... aber wo ist der Olympiaturm geblieben?

Die extrem lange Pause von über einem halben Jahr, die seit der Veröffentlichung von den »Pro Pilot« in den Vereinigten Staaten vergangen ist, hat Dynamix gut genutzt. Die endlich fertige deutsche Version umfaßt eine CD mehr, auf der sich das komplette Europa als Fluggebiet befindet. Im Vergleich zum US-Import haben Sie außerdem Zugriff auf ein weiteres Flugzeug, die neue Version der Cessna 172 Skyhawk mit der Bezeichnung »R«. Im Hangar stehen weiterhin die »normale« Cessna 172, die Beechcraft V35 Bonanza, die zweimotorigen Maschinen Beechcraft 58 Baron sowie die King Air B200 des gleichen Herstellers. Schlußendlich dürfen Sie noch den Business-Düsenflieger Cessna 525 CitationJet pilotieren.
Auf Wunsch sitzt ein Co-Pilot im Flugzeug, der einige Sachen wie Funkverkehr übernehmen und außerdem Tips zum Ablauf geben kann. Falls Sie seine Anweisungen nicht befolgen, wiederholt er sie allerdings so lange, bis Sie parieren. Am besten stellen Sie vor dem Start einen Flugplan auf, in welchem Sie festhalten, von wo nach wo Sie fliegen wollen. Das Positionieren des Fliegers wird jedoch durch die umständlich zu bedienende Karte erschwert. Auf dieser sind keine Städte, sondern lediglich Flughäfen eingezeichnet, und die nur als Kürzel. Sie können sich zwar häufig benutzte Fluglinien anzeigen lassen, doch geographische Lokalitäten wie Flüsse und Berge fehlen hier. Zumindest dürfen Sie nach Flugplätzen suchen lassen. München steht aber nur als »Munich« in der Liste, was beim Übersetzen hätte auffallen sollen.
29 große Städte Amerikas und zehn innerhalb von Europa wurden detaillierter als der Rest nachgebildet, wobei beim direkten Vergleich mit dem Flight Simulator 98 ins Auge fällt, daß Dynamix weitaus mehr Gebäude eingebaut hat. Darüberhinaus macht das ganze Szenario genau wie bei der Microsoft-Konkurrenz einen sterilen Eindruck. Auf dem Münchener Franz-Josef-Strauß-Flughafen beispielsweise haben wir in einer Stunde nicht einen einzigen Start- oder Landevorgang beobachtet. Es funkt uns auch niemand an, der uns bittet,

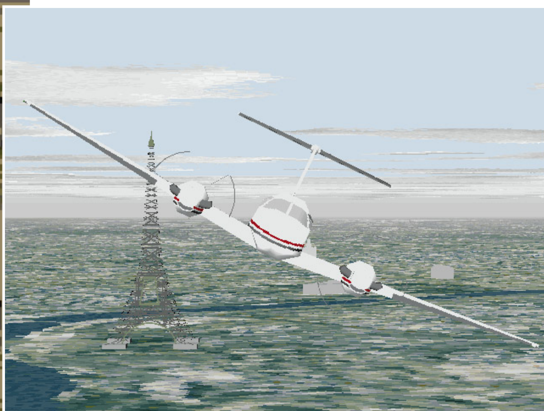


Das »Geheimflugzeug«: Nachträglich implementierten die Designer das ganz neue Modell R der Cessna 172 Skyhawk, das Sie durch einen kleinen Eintrag in der Flight.ini-Datei erhalten.

Martin Schnelle ★★★★

Zwei Mängel halten Pro Pilot davon ab, auf der gleichen Stufe wie der FS 98 zu landen: Zum einen gibt es keinen 3D-Kartensupport, zum anderen vermissen wir Abenteuer, in denen Sie Ihre Flugkünste bei kleinen Aufgaben beweisen können. Dazu kommen noch die fehlenden Fluggebiete, die Sie von Fremdherstellern für das Microsoft-Produkt in rauen Mengen erhalten können.
Das Flugmodell von Pro Pilot fällt ziemlich authentisch aus, selbst die Unterschiede zwischen den beiden Skyhawk-Modellen sind schön ausgearbeitet; gleiches gilt für die Geräuschkulisse. Die Grafik allerdings ruckelt selbst auf einem 300-MHz-Pentium-II und sieht wenig beeindruckend aus. Für die angepeilte Zielgruppe von PC-Piloten, die für einen Flugschein trainieren wollen oder Spaß am reinen Fliegen haben, ist das Programm aber in jedem Fall einen zweiten Blick wert. Wer mit mit einem eingeschränkten Szenario leben kann, sollte hingegen zum lebhafteren und hübscheren Flight Unlimited 2 greifen.

- (+) Physikalisch korrektes Flugmodell
- (–) Langweilige, ruckelnde Grafik
- (–) Sterile Umgebung



Das Wahrzeichen der Stadt der Liebe, der Eiffelturm, darf natürlich nicht fehlen.

aus diesem Luftraum zu verschwinden – wir vermissen hier sehr die Dynamik von »Flight Unlimited 2«. Ansonsten funktioniert die ATC (Air Traffic Control) recht gut, deren Funksprüche Sie optional auch in Deutsch hören können. Ein Mehrspieler-Modus fehlt in dieser Version, er soll jedoch laut Herstellerangaben als Patch nachgeliefert werden.

Direct3D-Support oder eine sonstwie geartete Beschleunigerkartenunterstützung wird es allerdings für dieses Produkt nicht geben. Das ist um so unverständlicher, als ein gleicher Patch für »Red Baron 2« herauskommen wird, das ja die gleiche Grafik-Engine benutzt. So müssen Sie mit pixeliger und langsamer Darstellung leben. **(mash)**



Notre Dame aus nächster Nähe: Gott sei dank kann man durch Gebäude immer hindurchfliegen.

Pro Pilot

Hersteller:	Dynamix	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Beta vom Juni '98	**Hardware, minimum:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium II/300, 64 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	90 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	**Sound:**	80
Einstieg:	40	**Komplexität:**	80
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	—

Spielspaß: 67

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

House of the Dead



Zombie Nr. 1 (links) hat für heute genug, aber Zombie Nr. 2 verlangt noch einen Nachschlag.

Der erschreckend unkonventionelle Genetik-Experte Dr. Curien wird der Regierung allmählich lästig. Sein früher bildhübsches Forschungslabor ist längst ein Ort des Grauens, ehemalige Mitarbeiter hat er in Zombies verwandelt, und Schönheitsreparaturen am Gebäude werden auch nicht ausgeführt.

Sie als Top-Agent erhalten deshalb einen klaren Auftrag: Misten Sie diesen Dreckstall aus – mit Ihrer Pistole. Dazu bewegt man ein Fadenkreuz per Maus oder Tastatur über den Bildschirm, auf Kommando feuert Ihre Waffe bis zu zwölf Schüsse hintereinander auf die ungehobelten Gestalten. Ansonsten müssen Sie sich um wenig kümmern: Ganz von selbst bewegt sich Ihr Alter Ego durch vier verschiedene Level, nur an einigen wenigen Schlüsselstellen können Sie Einfluß auf die Route nehmen. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★

Heilige Spielhalle! In Anbetracht der erstklassigen Konkurrenz an 3D-Shootern ein derart simples Ballerprogramm auf den Markt zu werfen, ist eine mutige Tat. Nur angehende Metzgergesellen dürften zufrieden dreinschauen: Ströme von Zombieblut fließen über den Monitor und bereiten sie aufs Berufsleben vor.

Aber was sieht der Rest der Menschheit? Lediglich vier Level; keinerlei Power-ups oder Waffenauswahl; unterdurchschnittliche Grafik; primitives Spieldesign.

 Halbwegs gruselige Atmosphäre

Das Spieldesign ist noch gruseliger

House of the Dead

Hersteller:	Sega	**3D-Karten:**	Direct 3D
Testversion:	Beta vom Juni '98	**Hardware, minimum:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/166, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)		
Multi-Player:	1–2 (an einem PC)		
Ca.-Preis:	90 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	**Sound:**	50
Einstieg:	80	**Komplexität:**	30
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	60

Spielspaß: 37

GOLD PLAYER

SF-Simulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

Conflict FreeSpace
The Great War

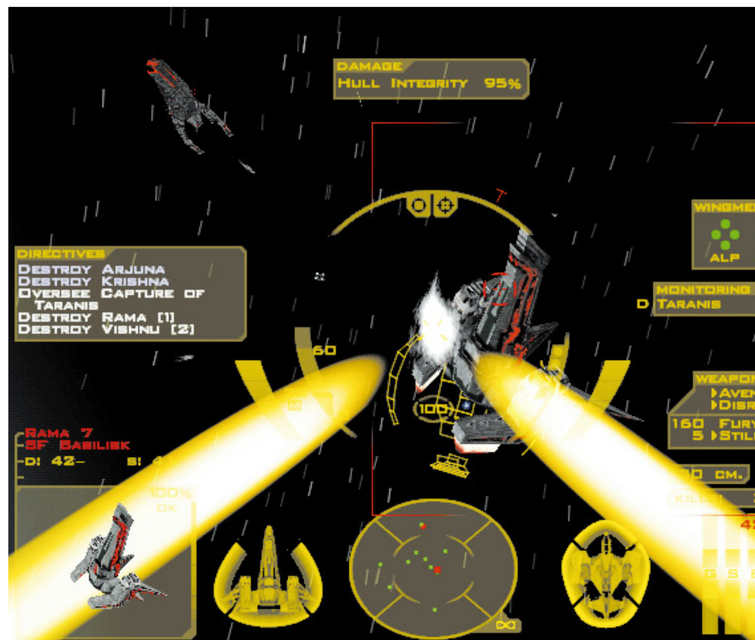
Heiße Weltraumgefechte, eine mysteriöse Alien-Rasse, riesige Kreuzer – Parallax hat alles aufgeboten, um Origins »Wing Commander« vom Thron zu stoßen. Ob das den »Descent«-Machern auch gelingt, erfahren Sie auf den nächsten Seiten.

Das Weltall in Verbindung mit einer zünftigen Science-Fiction-Story ist doch immer wieder für ein neues Computerspiel gut. Das dachten sich auch die Entwickler bei Parallax, als sie ihr jüngstes Spiel aus dem Descent-Universum nun im freien Raum ansiedelten. In den beiden ersten Descent-Titeln mußten Sie ja noch in 3D-Shooter-Manier verschollene Arbeiter aus Minenkerkern befreien, wo sie von bösartigen Robotern festgehalten wurden – nun geht es in den freien Raum.

Feuer frei! Mit seiner verheerenden Waffengewalt ist der Hercules der stärkste Jäger im irdischen Schiffe-Arsenal. (3Dfx)



Die vasudanischen Standard-Jäger ähneln ein wenig denen der »Chigs« aus der Fernsehserie Space 2063. (Software)



Auf Wunsch können Sie die Farbe Ihres HUDs ändern. Hier befinden wir uns im verzweifelten Abwehrkampf gegen einige Shivans, die ihren Kreuzer (links oben) nicht in menschliche Hände fallen lassen wollen. (3Dfx)

Der unbekannte Dritte

In nicht allzuferner Zukunft hat der Mensch es immer noch nicht gelernt, friedlich mit seinen Nachbarn auszukommen. Ob der liebe Nachbarhund nun am schönen Lattenzaun uriniert oder die außerirdischen Vasudaner die eigenen Flotten dezimieren – sofort holt der erzürnte Erdenbürger den Stock beziehungsweise die Laserkanone hervor. Als Konsequenz tobt schon seit 14 Jahren ein interstellarer Krieg zwischen Terranern und Vasudanern. Nach einigen Aufträgen, in denen Sie Patrouille fliegen oder ein paar Verräter jagen, tauchen jedoch andere Aliens auf. Die eröffnen sogleich mit ihren überlegenen Waffen das Feuer, während diese

Apollo



Der »Apollo«-Jäger ist in jeder Hinsicht mittelprächtig. Die ersten Missionen werden Sie mit dieser Kiste fliegen, die nicht sonderlich gut bewaffnet, gepanzert, schnell oder manövrierfähig ist.

Ulysses



Die »Ulysses«-Klasse entstand in Zusammenarbeit von Terranern und Vasudanern. Sie trägt zwar nicht allzu viele Waffen, ist dafür aber sehr schnell und beweglich. Dieses Schiff taucht erst später im Spiel auf.

Valkyrie

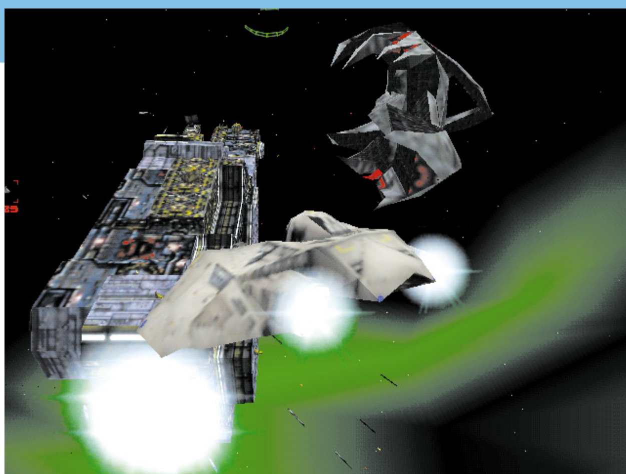


»Valkyries« sind optimale Abfangjäger und zum Einsatz gegen Bomber geeignet. Sie sind die schnellsten Flieger diesseits der Milchstraße, aber nur schlecht gepanzert und mit wenigen Geschützen und Raketen versehen.

Hercules



Das schwerste Angriffsschiff ist die »Hercules«-Klasse. Langsam und behäbig trägt sie fast so viele Waffen wie ein Bomber und ist auch großzügig mit Energiewaffen und Panzerung bestückt.



Kampf der Giganten: Unser Mutterschiff Galatea wird von einem Shivan-Zerstörer angegriffen. (3Dfx)



Die gerenderten Zwischensequenzen sind, vom Intro abgesehen, von nur durchschnittlicher Qualität.

Burschen selbst dank undurchdringlicher Schilde und nicht anpeilbarer Elektronik ohne eine Schramme aus der Schlacht von dannen ziehen. Daher schließen sich Vasudaner und Menschen zusammen, um gemeinsam zu kämpfen.

Angriff ist die beste Verteidigung

Als Pilot eines von acht verschiedenen Jägern oder Bombern tun Sie Ihr Bestes, um die Bedrohung durch die Shivans – so nennen die Erdlinge das neu aufgetauchte Volk – abzuwenden. Ein ganzes Arsenal von Energiewaffen und Raketen wartet auf den Einsatz. So zum Beispiel Kanonen, die ausschließlich die Computer der Schiffe lahmlegen und sie so außer Gefecht setzen. Dazu kommt eine Reihe von Projektilen, die größtenteils ihr Ziel selbst verfolgen, darunter Schwärmergeschosse, die den Gegner immer zu viert jagen. Im Verlauf des Spiels erhalten Sie Schutzschirme, deren Stärke Sie mit den Cursortasten auf die jeweilige Seite festlegen können. Vor jedem Auftrag dürfen Sie Ihren Raumer aus den angebotenen Kähnen sowie dessen Bewaffnung wählen. Bei großen Pötten zeigt die Zielerfassung wichtige Punkte wie Maschinen oder Geschütztürme einzeln an.

Den Einsatz starten Sie mit einer allgemeinen Beschreibung der Lage, gefolgt von einem detaillierten Briefing – alles als Text. Dieser erklärt genau, was die Ziele sind. Dann finden Sie sich für gewöhnlich direkt im All wieder, wo mit der Zielerfassung Feinde sofort erfaßt werden können. Eine Vorhaltanzeige hilft beim Abfeuern der Strahlenwaffen. Ein kleines Fenster links vom farblich konfigurierbaren Head-Up-Display (HUD) zeigt an, was für Aufgaben anstehen und welche schon erfüllt sind.

Die knapp 30 Missionen gestalten sich dabei erfreulich abwechslungsreich. Neben den üblichen Patrouillenflügen und Eskortierungen muß beispielsweise der Weg durch ein Asteroidenfeld für Ihr über zwei Kilometer langes Mutterschiff freigemacht werden.

Roland Austinat



Wenn ich immer mal wieder den Satz »Ein Muß für jeden Wing-Commander-Fan« oder dessen Steigerung »Besser als Wing Commander« (am besten mit fünf Ausrufezeichen dahinter) lese, wallt Skepsis in mir auf. Konnten mich zuletzt doch weder das menüverwirrte, dröge Xenocracy noch X-COM: Interceptors Billig-Trash-Ambiente ins Cockpit locken. Doch man soll die Hoffnung nie aufgeben: Mit Conflict Freespace ist Interplay ein Klasse-Titel gelungen. Die Weltraum-Action spielt sich so gut, wie sie aussieht. Besonders der Kampf im Hyperraum gegen Ende ist eine Schau.

Kein Licht ohne Schatten: Der Verzicht auf echte Schauspieler führt dazu, daß mir der Verlust eines Flügelmanns weit weniger als bei Wing Commander an die Nieren geht. Dazu fliegen Ihre Wingmen teilweise so hölzern, wie die Render-Kameraden in der Basis agieren: Der All-ADAC freut sich ob der daraus resultierenden Zusammenstöße mit Ihrem Schiff. Doch das liegt auch zum Teil an der Kampf-Philosophie: Anders als beim bekannten Vorbild gibt es weniger Punkt-Gefechte, sondern »realistischere«, sektorumspannende Scharmützel. Trotzdem: Alle Wing-Commander-Fans ... doch lassen wir das: Spielen Sie Conflict Freespace einfach.

+ Famoses Fluggefühl
+ Rasante Raumgefechte
– Kantige Render-Kameraden
– Wingmen fliegen wie besoffen

Athena	Medusa	Ursa	?
			
Von ihrer Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit her könnte die »Athena« fast als Jäger durchgehen. Dafür trägt sie relativ wenig Raketen und sonstige Waffen, der Defensivschutz ist auch kaum der Rede wert.	**Der Standard-Bomber der Erdstreitkräfte ist die »Medusa«, die, bei akzeptabler Schnelligkeit, für ihre Zuladung halbwegs beweglich ist und der Besatzung eine Weile Schutz vor Angriffen bietet.**	**Mit über 40 Metern Länge stellt die »Ursa«-Klasse den schwersten Bomber dar. Kein anderes Schiff ist mit so vielen Raketen bestückt und derart schwer gepanzert – auf Kosten der Geschwindigkeit.**	**Gerüchten zufolge müssen Sie eine Mission mit einem von den Shivans erbeuteten »Dragon«-Jäger fliegen. Über die Eigenschaften dieses Schiffes der außerirdischen Bösewichter ist nichts bekannt.**

GOLD PLAYER



Das Ende eines Großkampfschiffes: Hier gerät der Shivan-Schlachtkreuzer Eva in unsere Zielerfassung ...



... und wird mit schweren Raketen beschossen.



Nur kurze Zeit später zerbröseln wir ihn in seine Einzelteile. (3Dfx)

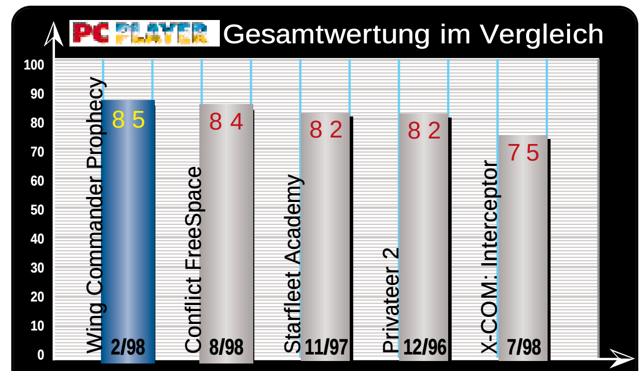
Dann beschützen Sie es gegen feindliche Bomber, bis plötzlich ein Schlachtkreuzer der Shivans auftaucht und sich einmischt. Da schwirren dann Dutzende von Jägern um die beiden dicken Brocken herum. Generell verläuft die Missionsstruktur linear. Schneidet Ihre Staffel jedoch schlecht ab, kann es sein, daß die Eingangsvoraussetzungen beim nächsten Auftrag schlechter werden. So ist dann zum Beispiel der zu beschützende Frachter von vornherein stärker beschädigt.

Martin Schnelle ★★★★★

Hut ab vor den Entwicklern bei Parallax, die m ihrem Weltraum-Erstling gleich Gold einheimse können. Die Grafik sieht mit ihren Transparen und Blendeffekten selbst ohne Beschleunigerka te sehr beeindruckend aus – tatsächlich hatte ic zunächst geglaubt, schon die 3D-Kartenversion v mir zu haben. Die Kontrollen sind kinderleicht z erlernen, selbst das Verteilen der Energie ge schnell von der Hand. Und wirklich grandios sir die Schlachten, in denen zwei fette Pötte sar ihrer zwanzig Jäger und Bomber gegeneinand kämpfen.

Schade nur, daß die gerenderten Zwischens quenzen nicht allzulang sind und auch wenig he machen. Die eigentliche Geschichte wird nu durch trockene Textbriefings fortgeführt. Ab ansonsten erhalten Sie für Ihr Geld ein hocl karätiges Spiel.

+ Umwerfende Grafik
+ Einfaches, aber gutes Spielgefühl
+ Spannende Massenschlachten
– Story wird karg präsentiert



Dank des schöneren Story-Modus und der etwas besseren Grafik hat der Wing Commander in seiner fünften Inkarnation immer noch die Nase vorn. Conflict FreeSpace zeigt solides Gameplay mit überdurchschnittlicher Optik und Multiplayer-Funktion. Starfleet Academy ist ein etwas trägerer Enterprise-Simulator. Das fast zwei Jahre alte und daher abgewertete Privateer 2 besticht durch seine Nicht-Linearität. Die Besonderheit von X-COM: Interceptor ist seine strategische Komponente.

Ihre Flügelleute nehmen auch Befehle von Ihnen entgegen, die Sie über ein leicht zu bedienendes Interface geben. Es passiert allerdings zuweilen, daß Wingmen in der Hitze des Gefechts nicht nur Aliens, sondern auch Sie treffen, wenn Ihr Jäger gerade am Heck eines Shivans klebt. Darüber hinaus fällt ihnen bisweilen das Ausweichen schwer, weswegen sie dann in Ihr Schiff krachen.



Aus Forschung und Technik

Schon im Software-Modus sehen die Raumgefechte sehr hübsch aus, mit einer 3D-Beschleunigerkarte machen die Explosionen noch viel mehr Eindruck. Die Kreuzer sind teils wirklich riesig – warten Sie nur, bis die Lucifer, das Flaggschiff der Shivans, ins Blickfeld gerät! Auch die eigenen Pötte, etwa die Omega-Klasse, sind gigantisch, außerdem bekommen Sie die Raumstation »Arcadia« zu sehen. Die alle paar Aufträge auftauchenden Zwischensequenzen führen die in drei Abschnitte aufgeteilte Hintergrundgeschichte fort und sind von unterschiedlicher Qualität. Die Missions-Briefings werden Ihnen per Sprachausgabe und Bildschirmtext vorgetragen. Fünf Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, daß die meisten PC-Piloten gefordert werden. Außer der Kampagne können Sie auch alle bereits erfüllten Einsätze nachfliegen oder sich in Einzelaufträgen üben. **(mash)**

Conflict FreeSpace: The Great War

Hersteller:	Parallax/Interplay	**3D-Karten:** Direct 3D, 3Dfx
Testversion:	Beta vom Mai ´98	**Hardware, minimum:** Pentium/133, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	
Sprache:	Englisch	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte
Multi-Player:	1–12 (Netzwerk)	
Ca.-Preis:	100 Mark	

PC PLAYER Wertung

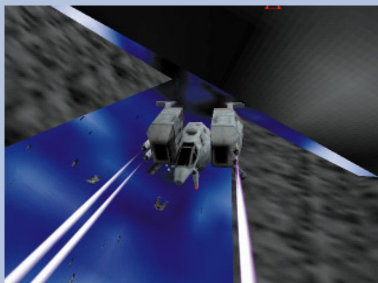
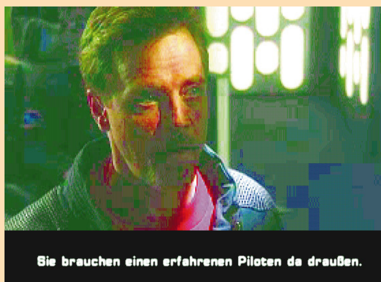
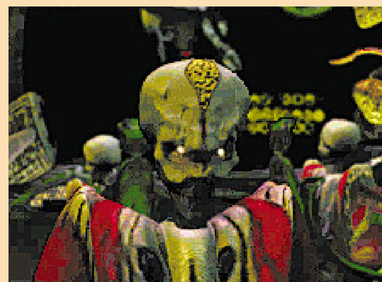
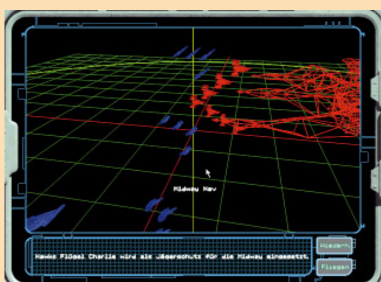
Grafik:	90	**Sound:**	80
Einstieg:	90	**Komplexität:**	60
Steuerung:	90	**Multi-Player:**	80

Spielspaß: 84

Spiele-Test

Conflict FreeSpace im Vergleich

Ein neuer Konkurrent taucht am von Origin dominierten SF-Actionhimmel auf. Welche Figur macht Conflict FreeSpace neben Wing Commander Prophecy und X-COM: Interceptor?

	Wing Commander Prophecy (Spielspaß: 85)	Conflict FreeSpace (Spielspaß: 83)	X-COM: Interceptor (Spielspaß: 75)
Grafik	 WCP: Immer noch der Klassenprimus dank der schöneren Rauch-Transparenzen im Weltall und der Explosionsringe, wenn Sie außerirdische Schiffe zerbröseln.	 Conflict FreeSpace: Farbige Nebel im Vakuum und hübsche Explosionen heben die Grafik wohltuend vom Durchschnitt ab und katapultieren es in die Oberklasse.	 X-COM Interceptor: Die zweckmäßige Optik weist realistisch wirkende Beleuchtungseffekte auf. Bahnbrechend ist sie jedoch nicht. Witzige Menüs mit B-Movie-Styling.
Raumschiffe	 WCP: Zwölf Kähne dürfen Sie insgesamt fliegen, die Ihnen jedoch zugeteilt werden. Dafür steht vom Jäger bis zum Bomber alles auf dem Dienstplan der TCS Midway.	 Conflict FreeSpace: Acht Flieger warten in den Interplay-Hangars auf Sie. In beschränktem Maße können Sie auch eigene Schiffe wählen und bewaffnen, je nach Mission.	 X-COM: Interceptor: Wie der Name schon sagt, fliegen Sie hier ausschließlich Abfangjäger. Je nach Finanzlage suchen Sie sich einen von drei aus.
Zwischensequenzen	 WCP: Seit Jahren genießt Origin wegen der Zwischensequenzen einen hervorragenden Ruf. Gegenüber The Darkening sind die Prophecy-Videos aber ein leichter Rückschritt.	 Conflict FreeSpace: Die gerenderten Filmchen tauchen nur sporadisch auf. Vom hervorragenden Intro abgesehen hinterlassen sie einen durchschnittlichen Eindruck.	 X-COM Interceptor: Hier bekommen Sie nur alle Jubeljahre mal eine Schlüsselsequenz von wenigen Sekundenzu sehen, was auch am nicht-linearen Design des Spiels liegt.
Spieltiefe	 WCP: Der geradlinige Einsatzaufbau zeigt wenig Vielfalt, auf Dauer sind die Aufträge absehbar. Spaß macht die Hatz im Weltall jedoch immer noch eine ganze Menge.	 Conflict FreeSpace: Die Missionsfolge ist linear, dafür müssen haufenweise unterschiedliche Einsätze geflogen werden. Für Abwechslung wird also bestens gesorgt.	 X-COM Interceptor: Außer den reinen Kampfsequenzen im All müssen eine Reihe strategischer Entscheidungen wie der Bau neuer Raumstationen geregelt werden.

Action-Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

Heart of Darkness

Sieben Jahre in Paris: So lange dauerte die Entwicklung von »Heart of Darkness«, dem ambitionierten Erstlingswerk der französischen Amazing Studios. Kann das Low-Tech-Spiel in Zeiten von Pentium II und 3Dfx noch bestehen?



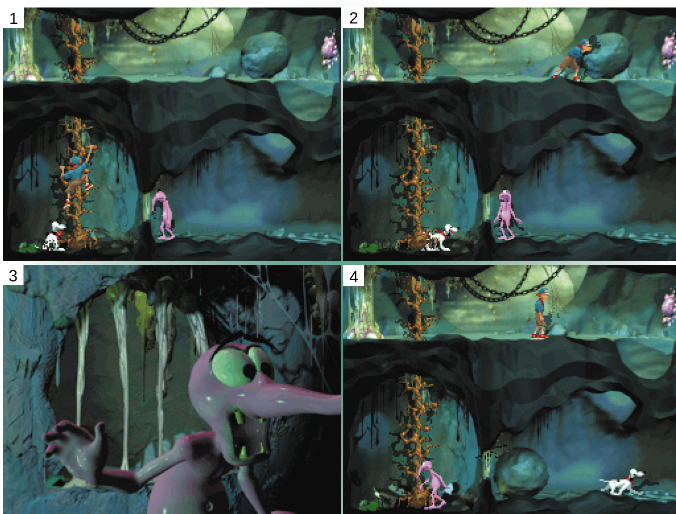
▲ Freeclimbing in der Lava-Welt: Andy muß obendrein den Säureattacken der schwarzen Spinnen ausweichen.

Der kleine Andy könnte ein Zwillingsbruder von Kid Paddle sein – auch er träumt in der Schule lieber von fremden Welten und bringt damit seinen Lehrer zur Weißglut. Im heimischen Baumhaus hat Andy es sich zünftig eingerichtet, mit allem, was der Teen von heute so braucht: Computer, Plasmakanone und Mini-Raumschiff. Die letzten beiden Dinge werden ihm bald gute Dienste leisten, denn im Intro-Film von »Heart of Darkness« geschieht ein schändliches Verbrechen: Andys geliebter Knuddelköter Whisky wird während einer Sonnenfinsternis von einem gierigen Dimensionsstrudel aufgesogen. Das läßt kein artiger Hundebesitzer mit sich machen – Andy schwingt sich in sein Fluggefährt und dringt damit ins Herz der Dunkelheit vor.



Diese drei Jungs wollen Sie mit losgeschlagenen Steinen in den Abgrund reißen.

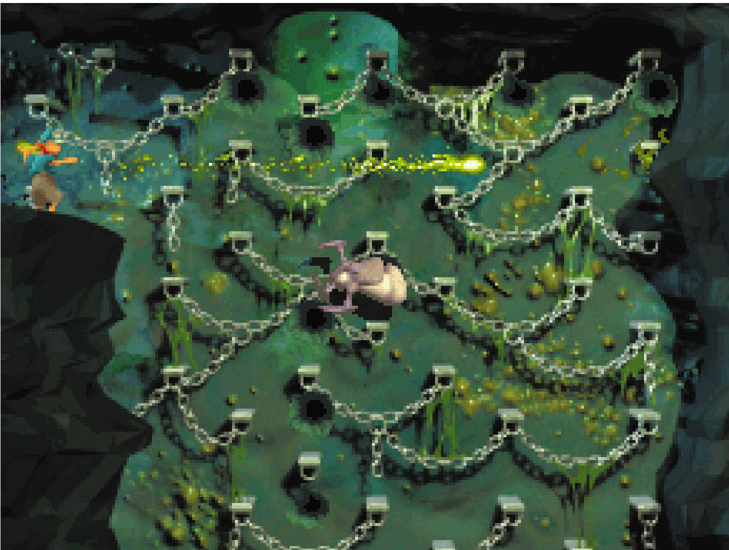
Satte sieben Jahre ihres Lebens widmete das Team der französischen Amazing Studios ihrem Erstlingswerk. Zu den Gründungsmitgliedern gehören Frédéric Savoir und Eric Chahi, bekannt durch ihre Action-Adventures »Flashback« beziehungsweise »Another World«. Die Entstehungsgeschichte von Heart of Darkness (kurz: HoD) ist verschlungener als manche TV-Vorabendserie; in einem separaten Kasten auf der gegenüberliegenden Seite hilft Frédéric Savoirs Mini-Tagebuch dabei, den Durchblick zu behalten.



Ausbrechen leicht gemacht: Andy klettert an der selbstgezüchteten Pflanze hoch, rollt den Felsbrocken gegen die Gefängnistür und setzt dabei den pinken Glibberling fest. Whisky paßt glückerweise noch durch eine Lücke und tollt davon.

Ein Junge und sein Hund

Andy läßt seine Entstehungsgeschichte verhältnismäßig kalt – hat er doch genug damit zu tun, seinen Hund aufzustöbern. Klar, daß Sie ihm durch acht Level plus einen kurzen Endabschnitt helfen, denn schließlich wollen Sie ja auch sehen, was unterwegs alles passiert und wie die Story weitergeht. Diese wird in äußerst knuddelig gemachten Zeichentrickszenen präsentiert, die in ihrer Qualität ohne weiteres mit professionellen Computergrafik-Filmen mithalten. Die Stimmen passen ausgezeichnet zu den Charakteren, auch wenn Andys häufige Schreierei in gefährlichen Situationen einem schnell auf den Geist gehen kann. Für die erstklassige Musik der Zwischensequenzen wurde Bruce Broughton (komponierte unter anderem die Soundtracks zu »Presidio« und »Liebling, ich habe die Kinder geschrumpft!«) samt dem Londoner Symphonieorchester ins Studio gekarrt. Dafür hören Sie während des Spiels nur Umgebungsgeräusche. Und noch ein Wermutstropfen: Die Spielgrafiken und Animationssequenzen präsentieren sich lediglich in 512 mal 384 Punkten bei 256 verschiedenen Farben – nicht mehr ganz zeitgemäß.



▲ Die Grotten-Würmer müssen unschädlich gemacht werden, bevor unser Held sich an den Ketten herabhangeln.



Überraschung! Eben noch vom Monster verschluckt, schießt sich Andy den Weg frei und nimmt sich anschließend das Gesindel rechts im Bild vor.

Lauf, Andy!

Dem Fürsten der Dunkelheit paßt es gar nicht, daß sich gleich zwei Außenweltler in sein Reich verirrt haben, und so schickt er seinen glibberig-pinkfarbenen Gehilfen los, um Andy zu fangen. Als der treue Untergebene statt dessen mit Hund Whisky zurückkehrt, ist der dunkle Geselle außer sich und macht seinem Diener mächtig Feuer unter dem Hintern. Sie lenken Andy währenddessen durch abwechslungsreiche Landstriche: Im Canyon des Todes verliert unser Held nach ein paar deftigen Gefechten mit dunklen Schattengestalten seine Plasmakanone und muß zunächst wehrlos weiter. In den folgenden Sumpfgebieten schwingt er sich mit ein paar Lianen von Ast zu Ast und macht eine große Entdeckung: Auch ein friedliches Völkchen wohnt in der fremden Dimension. Amigo, in der deutschen Fassung »Kumpel« genannt, will Andy mit in sein Dorf nehmen, nachdem dieser ihm sein Leben gerettet hat. Auf dem Flug dorthin geht natürlich etwas schief, und so landet Andy im dritten Level, dem magischen See. Hier entdeckt er einen seltsam glimmenden Stein, der ihm die Fähigkeit verleiht, Blitze zu schleudern und mit einem magischen Feuerball Dinge zum Einsturz oder zum Wachsen zu bringen. Im späteren Spielverlauf besucht Andy Amigos Heimatdorf, weicht brodelnden Lavamassen und umhersausenden Felsblöcken aus, bevor er sich in den letzten beiden Leveln in die Höhle des Löwen wagt.

Roland Austinat ★★★★

Eigentlich müßte Heart of Darkness zwei Wertungen bekommen: eine für die Zeichentrickszenen und eine für das eigentliche Spiel. Sind erstere noch echt schnuffig, hakt das Spiel an einigen Stellen. Da wären die Materialschlachten im ersten und achten Level, in denen die Gegner gleich legionenweise weggebraten werden müssen – hier wären ein paar denklastige Puzzles mehr nicht schlecht gewesen.
Auch wenn dann mehr »Wie mach ich mir den Weg frei?«-Rätsel kommen – Heart of Darkness ist mir im Vergleich mit dem direkten Konkurrenten Abe's Oddysee etwas zu linear. Abe bietet neben SVGA-Grafik die geniale »Gamespeak«, mit der eine Prise Taktik in den Spielablauf kommt. Das alles vermisse ich schmerzlich bei Heart of Darkness, das sich zu sehr auf altbewährte Kost verläßt.
Verstehen wir uns nicht falsch: Heart of Darkness ist ein tolles Programm, doch es ist zu schnell durchgespielt und sieht nicht mehr besonders gut aus. Warum die Programmierer nicht die Grafik der optisch deutlich besseren PlayStation-Version für den PC verwendet haben, bleibt mir ein Rätsel.

+ Putzige Zwischensequenzen
+ Gute Sound- und Musikkulisse
– Grobe Grafik
– Wenig komplex

Die Historie von Heart of Darkness

... erzählt von Frédéric Savoir:

1992-1993: Wir beginnen mit dem Design, erstellen Prototypen und verbringen viel Zeit damit, Tools zu programmieren.
Frühjahr 1994: Erste Präsentation hinter verschlossenen Türen auf der Frühjahrs-ECTS. Begeisterte Reaktionen.
Sommer 1994: Auf der E3 begutachten sich Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg und Disney-Chef Michael Eisner Andys Abenteuer, loben Design und Kameraführung und deuten vorsichtig einen Kinofilm an.
Frühjahr 1995: Jetzt können sich alle ECTS-Besucher am ersten Level versuchen.
Juni 1995: Wir gewinnen einen Gold Award beim »London Effects & Animation Festival« für die »Beste Animation in einem Videospiel«.
Sommer 1995: Auf der E3 und der Game Show in Tokio präsentieren wir jetzt auch die Sega-Saturn-Version.
September 1995: Einige Deadlines von Publisher Virgin platzen, langsam wächst der Druck: Wir beschließen, die Monster-Engine zu verbessern und keine Zeit mehr damit zu vertun, das Spiel vorzuführen.
1996: Virgin durchläuft einschneidende Veränderungen im Management- und Finanz-Bereich.
Herbst 1997: Wir wechseln von Virgin zu Infogrames, führen Untersuchungen mit Testspielern durch und verbessern die Spielbarkeit, um ein größeres Publikum anzusprechen. Die PC-Version ist fertig, wir zeigen sie auf der ECTS.
Frühjahr 1998: Wir arbeiten an einer PlayStation-Version, die PC-Fassung liegt unterdessen auf Eis.
Juni 1998: Beide Varianten sind fertig, werden auf Bugs getestet und ausgeliefert.



Frédéric Savoir (hinten rechts im Bild) ist einer der fünf Designer von den Amazing Studios.



Genugtuung pur: In dieser Zwischensequenz bekommt Andy endlich den Gehilfen des Erzbösewichts vor die Flinte.



Finstere Gegenspieler wie zum Beispiel ekelige Grottenwürmer, krabbelnde und fliegende Schattenwesen sowie gepanzerte Ungetüme versperren Ihnen häufig den Weg. Nicht immer ist es dann ratsam, sofort wie wild um sich zu schießen: Eine rasche Flucht erweist sich oft als genauso wirkungsvoll. Die Feuerbälle helfen Ihnen nicht nur gegen die Gehilfen des Bösen. Oft ist Andys Weg erst nach kleinen Knobeleien frei. So hangeln Sie sich am magischen See an Rankenpflanzen über Piranha-verseuchte Gewässer. Die Stauden wachsen durch einen gezielten Schuß mit einem magischen Feuerball in die Höhe. Manchmal müssen erst bestimmte Schalter gefunden und gedrückt werden, die zum Beispiel ein paar Kletterhilfen aus einer steilen Wand fahren lassen.

Rettung mit Hindernissen

Egal, ob sich Andy duckt, rennt, klettert, springt oder schießt: Am komfortabelsten steuern Sie ihn mit einem Gamepad, daß

Heinrich Lenhardt ★★★

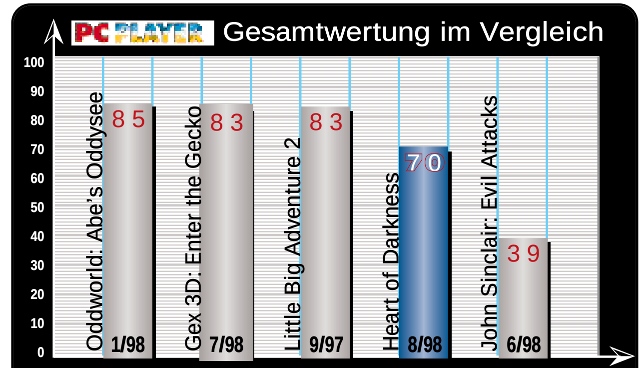
Darauf habe ich also all die Jahre gewartet: E
kleiner Junge tappst von Bild zu Bild, wo er m
seinem Brutzel-Laser ein paar Hundertschafte
Schattenmonster erwischen muß. Da die Witzbo
de gerne aus drei Richtungen gleichzeitig angre
fen, ist schnell das einzige Leben hops. Die Aut
save-Funktion befördert mich oft ein paar Bil
schirme weit zurück; eigenhändig an beliebige
Stellen speichern darf ich nicht.
Die ersten Minuten mit Heart of Darkness lasse
schnell erahnen, warum der Begriff »französische
Spieldesign« jahrelang als schwerwiegend
Beleidigung interpretiert wurde. Doch zum Glüc
bleibt es nicht bei der Mischung aus unfairen Ste
len und stupiden Leveln. Der Geschicklichkeit
Reigen kennt viel Abwechslung und bietet sog
ein paar Mini-Puzzles, die allerdings ebenso spä
lich wie zahm sind.
Heart of Darkness hat einen gewissen Charme, d
ihm aus der spielerischen Klemme hilft. Die sel
schönen Zwischensequenzen gefallen durch ei
fallsreiche Dramaturgie und den bombastische
Soundtrack. Recht so: Wenn man sich im vorlet
ten Level zum x-ten Mal in einer der anfang
beschriebenen Massenvernichtungs-Szenen lang
weilt, ist jede Motivationsstütze nötig.

+ Propere Präsentation

+ Schön animierte Spielgrafik ...

– ... aber Auflösung und Farbtiefe sind veraltet

– Teilweise frustiges Spieldesign



Selbst der schon etwas ältere Twinsen aus LBA 2 bringt mehr Spielwitz auf die Beine als Andy und sein Hund. Der putzige Gex erfreut alle 3D-vernarrten Springinsfelde mit Kino- und TV-Gags. Genre-Primus Abe's Oddysee bleibt trotz 2D-Grafik mit cleveren Rätseln auf Platz eins, dagegen kommt Heart of Darkness nicht an. Abgeschlagen am Schluß: das Gurkenspiel um den Geisterjäger John Sinclair.

wie Microsofts Sidewinder-Variante über zwei Frontknöpfe verfügt. Auf diese legen Sie dann die »Rennen«- und »Schießen«-Aktionen, die restlichen Bewegungen decken Steuerkreuz und die anderen Drücker ab.

Immer, wenn Sie nach Meinung des Programms eine besonders knifflige Stelle gemeistert haben, wird der Spielstand automatisch gespeichert. Trotz des in drei Stufen einstellbaren Schwierigkeitsgrades sorgt das gelegentlich für Frust, wenn gefahrvolle Szenen nach einem Scheitern neu angegangen werden müssen. **(ra)**



Brutzel: Bei den Plasma-Bratereien gegen den Herrn der Finsternis brauchen Sie auch ein Quentchen Glück.

Heart of Darkness

Hersteller:	Amazing Studios/Infogrames	**3D-Karten:** –
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, minimum:** 486DX2/66, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/133, 32 MByte RAM
Multi-Player:	–	
Ca.-Preis:	100 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	80
Einstieg:	80	**Komplexität:**	50
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 70

Actionspiel für Einsteiger

Pax Corpus

Alice Schwarzer wäre zufrieden: Auf dem Planeten Oz-Nama regieren die Frauen, und alle Männer werden als Sklaven gehalten. Nur Kahlee, einer eigenwilligen Söldnerin, gefällt diese Situation nicht; mit Hilfe der neuen Waffe Pax Corpus will sie das Matriarchat stürzen. Durch über 30 Level tappernd, kann sie den allgegenwärtigen Sicherheitsbeamtinnen Kinnhaken geben, Fußtritte in die Weichteile versetzen oder mit verschiedenen Waffen um sich schießen. Gelegentlich verstaut sie Sicherheitsschlüssel oder ähnlichen Krempel in ihrem Inventary. Die 3D-Engine erinnert ganz entfernt an »Tomb Raider«, obwohl ein derartiger Vergleich von Lara Croft im Grunde nur als Beleidigung aufgefaßt werden kann. **(uh)**



Auf der Suche nach dem Spielspaß: Weder die apathische Passantin noch der diffuse Springbrunnen können Kiyana einen Hinweis geben.

Udo Hoffmann 

Kahlees Arbeitskleidung besteht aus einem äußerst knappen Latex-Fummel. Aber verleiht ihr das wirkliches Sex-Appeal?
Mitnichten! Ihre abgehackten Bewegungen lassen mich viel eher an die Augsburger Puppenkiste denken. Und die Grob-Klotz-Grafik der Spielumgebung wurde offenbar von versklavten Programmierern entworfen. Vom Spieldesign erst gar nicht zu reden: Schieß alles ab, was sich bewegt, öffne ab und zu Türen mit Code-Karten (Achtung: Rätsel!). Es hat schon viele Versuche gegeben, die Anziehungskraft von Frau Croft zu imitieren, Pax Corpus ist aber mit Sicherheit der plumpste.

- + Musik ganz erträglich
- – Wird zum Verkauf angeboten
- – Gräßlicher Tomb-Raider-Verschnitt

Pax Corpus

Hersteller:	Cryo	**3D-Karten:**	Direct3D, 3Dfx
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	70 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	20	**Sound:**	60
Einstieg:	60	**Komplexität:**	40
Steuerung:	40	**Multi-Player:**	—

Spielspaß: 19

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Seven Kingdoms: Ancient Adversaries

Ein halbes Jahr nach dem Echtzeit-Strategiespiel »Seven Kingdoms« schiebt Interactive Magic mit »Ancient Adversaries« eine verbesserte Version hinterher. Dort wurde die Steuerung um sinnvolle Features und der Mehrspielerbetrieb um eine Internet-Option angereichert. Neu sind zudem 15 Szenarien, drei Rassen, ein Schneeterrain sowie zahlreiche Monstersorten. Präsentation und Spielverlauf sind dagegen gleich geblieben: Sie errichten zunächst Dörfer, Märkte, Minen und Fabriken. Dort handeln und bandeln Sie mit den Gegnern, sofern Sie diese nicht mit einer Armee befehden. »Seven Kingdoms«-Besitzer dürfen das Spiel für 40 Mark gegen »Ancient Adversaries« eintauschen. Internet-Benutzer kommen da ungleich billiger weg: Auf der Website www.imagicgames.com trudelt demnächst ein etwa 40 MByte großer Patch ein. Damit erweitern Sie das Basisspiel um die besagten Verbesserungen. **(md)**



Dank ihrer Speere sind die Zulus höchst effektivte Fernkämpfer.

Manfred Duy 

Die neuen Rassen, Monster und Szenarien machen das interessante Geschehen noch etwas abwechslungsreicher. Viel wichtiger ist aber, daß Befehle neuerdings auch im Pausenmodus erteilt werden. Das mit starken Wirtschaftselementen garnierte Echtzeit-Strategiespiel vertrug sich nämlich noch nie mit allzu großer Hektik. Wer allerdings bereits das Originalspiel nicht besonders mochte, wird von der bescheidenen Präsentation und der hohen Komplexität einmal mehr vergrault.

- + 38 Szenarien
- + Zehn Rassen
- – Laue Präsentation

Seven Kingdoms: Ancient Adversaries

Hersteller:	Interactive Magic	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Beta vom Mai '98	**Hardware, minimum:**	Pentium/60, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/90, 32 MByte RAM
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)		
Multi-Player:	1–7 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	90 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	70
Einstieg:	60	**Komplexität:**	80
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 73

Dieser Artikel erschien bereits in der letzten Ausgabe der PC Player – aufgrund eines technischen Fehlers allerdings mit dem falschen Text. Dies bitten wir zu entschuldigen.

GOLD PLAYER

Echtzeit-Strategie für Fortgeschrittene und Profis

MechCommander

Nach etlichen Action-Spielen rund um das »BattleTech«-Universum kommandieren Sie bei »MechCommander« eine Einsatzgruppe auf taktischer Ebene. Dabei entfallen die sonst in diesem Genre üblichen Materialschlachten.



Spannender Häuserkampf mit mehreren BattleMechs: Die gewählte Standard-Darstellung ist sehr übersichtlich, doch nicht so detailreich wie die Zoom-Ansicht.

In tausend Jahren sind Atombomben, nukleare Abschreckung und Langstreckenraketen kalter Kaffee. Gleiches gilt jedoch auch für die Friedensbewegung. Nach den Vorstellungen der BattleTech-Schöpfer stapfen dann riesige Kampfkolosse durch die Vorgärten und Industriegebiete, um die Meinungsverschiedenheiten machtgieriger Anführer auszutragen. Diese roboterähnlichen Kerls werden von wackeren Kämpfern gesteuert, die im Inneren der Giganten sitzen. Der Name der Kampfmaschinen lautet »BattleMechs«, ihre waghalsigen Piloten nennt man in der fiktionalen Zukunftswelt »MechWarriors«.

Der MechCommander

Teamarbeit ist praktisch: Nicht nur der Abwasch oder das Kuchen backen gehen damit leichter von der Hand. Bewährt hat sie sich schon seit Beginn der menschlichen Geschichte, und zwar bei

Die Welt von BattleTech

Das BattleTech-Universum hat eine eigene Geschichtsschreibung, die ständig fortgesetzt wird. Jedes Jahr erscheinen beispielsweise sechs BattleTech-Romane, die neuen Stoff für die Spiele liefern.
Im Mittelpunkt des BattleTech-Universums steht die »Innere Sphäre«, bestehend aus der Erde und den benachbarten Kolonien. Bis ins 26. Jahrhundert hinein wird dieser Teil des Weltraums von sich ständig bekriegenden Nationalstaaten beherrscht. Schließlich steigt aus dem Chaos ein großer Führer namens Ian Cameron empor und vereinigt all die rivalisierenden Staatengebilde zur »Sternenliga«. Das Rückgrat dieser Sternenliga bilden die starke Armee und ein ausgeprägter Ehrenkodex.
Aber da die Menschen nach 200 Jahren all dem Wohlstand und Frieden scheinbar überdrüssig sind, bricht die Sternenliga auseinander. Mehrere Herrscherhäuser streben nach der Vorherrschaft. Die Militärs sind von dem ganzen Tohuwabohu enttäuscht (obwohl dies ja endlich Arbeit für sie bedeuten würde) und wandern in ferne Gefilde des Alls aus. Mit sich nehmen sie zahlreiche Wissenschaftler und Techniker. Weit weg von der Erde soll eine neue Sternenliga entstehen. Doch noch rascher als das große Vorbild scheitert dieses Vorhaben und hinterläßt ein verändertes Machtgefüge: Etliche Clans machen sich untereinander das Leben schwer und hetzen sich Kampfmaschinen auf den Hals. Einzig der Wunsch, eines Tages die Innere Sphäre zu erobern, eint die Clanoberhäupter. Im Jahr 3050 ist es endlich so weit, die Invasion der Inneren Sphäre beginnt. Deren mit sich selbst beschäftigte Bewohner sind so plötzlich gezwungen, die eigenen Streitereien hintan zu stellen und einigen sich auf eine neue Sternenliga.
An diesem Punkt setzt das Spiel MechCommander ein, bei dem der Spieler einen vom Clan der »Smoke Jaguar« besetzten Planeten befreien soll. Technisch sind die Clan-Einheiten den Erdtruppen weit überlegen, da sie beim Auszug aus der Inneren Sphäre fast alles technische Wissen mitgenommen hatten.



Rund um die BattleMechs wurde eine ganze Spielwelt erschaffen.

Spiele-Test



Die Einnahme der gegnerischen Basis steht unmittelbar bevor: In der Zoom-Ansicht sind die beeindruckenden Battle-Mechs genau zu erkennen.



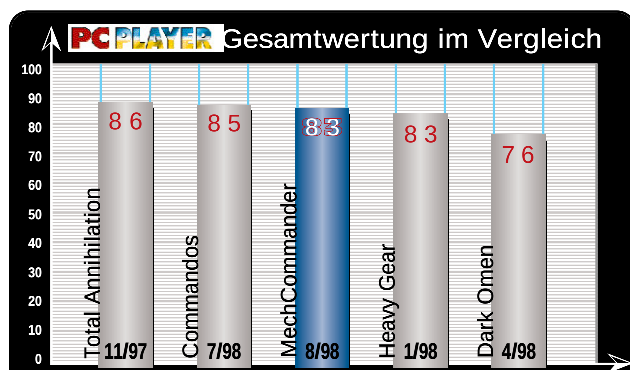
Vor jedem Einsatz werden die Mechs neu ausgestattet.

Nach der Einsatzbesprechung legen Sie fest, welche Battle-Mechs in die Schlacht geführt werden.

den allgegenwärtigen Kämpfen. Daher will man selbst in ferner Zukunft beim Einsatz der monströsen Blechkameraden nicht auf Koordination verzichten. Genau die übernehmen Sie in der Rolle eines sogenannten MechCommanders. Hinter diesem eindrucksvollen Titel verbirgt sich die Aufgabe, eine Einheit der Battle-Mechs durch 30 Einsätze zu dirigieren.

Anfangs sind die Jungs und Mädels noch blauäugige Greenhorns frisch von der Akademie, die auf ihre Feuertaufe warten. Sie haben es in der Hand, aus ihnen erfahrene Kämpfer zu machen. Dies funktioniert jedoch nur, wenn die Schützlinge nicht als Kanonenfutter verheizt werden; umsichtiges Vorgehen hat daher jederzeit oberste Priorität. Die Aufträge müssen erfüllt werden, doch wie dies geschieht, bleibt Ihnen überlassen. Sie bestimmen die Ausrüstung, und Sie geben den MechWarriors die taktischen Befehle. Nur mit geschicktem Vorgehen läßt sich der technisch weit überlegene Gegner austricksen.

Die Aufgaben sind vielfältig: Mal geht es darum, versprengte Einheiten aufzuspüren und ihnen Geleitschutz zu geben, mal muß ein feindlicher Versorgungszug gestoppt werden. Andere Ziele sind beispielsweise die Verteidigung eines bestimmten Areals, die Einnahme einer Basis oder die Zerstörung feindlicher Anlagen. Kneifen gilt nicht: Scheitert eine Mission, muß diese solange erneut angegangen werden, bis die Ziele erreicht sind.



Bei MechCommander kommandiert man nur wenige Kampfmaschinen, deren Piloten zudem ständig an Erfahrung gewinnen. Eine explizite Produktion neuer Einheiten erfolgt nicht. Gleiches gilt für Dark Omen, wo die zur Verfügung stehenden Truppen ebenfalls möglichst pfleglich behandelt werden sollten. Commandos hingegen läßt Sie mit einem kleinen Team Spezialeinsätze im Zweiten Weltkrieg absolvieren. Ein Echtzeit-Strategiespiel mit Roboter-Atmosphäre ist Total Annihilation, doch geht dort nichts ohne fleißiges Rohstoff-Sammeln und die Produktion möglichst vieler Kampfmaschinen. Wer fasziniert ist von den Mechs und selbst gerne einmal am Steuer eines solchen Kolosses Platz nehmen möchte, dem sei die SF-Simulation Heavy Gear ans Herz gelegt.

Die BattleMechs

Ein Schlüssel zum Erfolg liegt in der Ausrüstungsphase vor den Einsätzen. Stets sind die Transportkapazitäten limitiert, was Zahl und Gewicht der einsetzbaren BattleMechs stark beschränkt. Im Idealfall können bis zu zwölf Kampffahrzeuge befehligt werden.

Manfred Duy ★★★★★

Bisher stand ich Umsetzungen berühmter Vorlagen eher skeptisch gegenüber, denn nur allzu oft verbirgt sich hinter einem großen Namen ein eher mageres Spielkonzept. Ganz anders verhält es sich da mit dem Mech Commander, der die BattleTech-Welt optisch und spieltechnisch adäquat in Szene setzt und in jedem Szenario erstaunlich viele taktische Finessen auf der Pfanne hat. Manchmal hängt das Wohl und Wehe der gesamten Mission von der richtigen Waffenauswahl ab, dann wieder gilt es, verborgene Schleichpfade zu erspähen, oder die gegnerischen Truppen aufzusplitten und einzeln niederzumachen. Dieses Vorgehen macht zwar so manchen Neustart jeder einzelnen Mission erforderlich, dafür läßt sich aber auch jede davon auf mehrere Arten knacken.

Einige kleinere Wermutstropfen gibt es allerdings auch. So rächt sich eine verschwenderische Einkaufspolitik nicht sofort, sondern erst im späteren Spielverlauf, wenn dann plötzlich die Knete für dringende Aufrüstungsaktionen fehlt. Bei Reparaturarbeiten wäre zudem ein vorheriger Warnhinweis auf die Höhe der anfallenden Kosten sinnvoll gewesen, denn die sind manchmal fast so hoch wie ein kompletter Neukauf des angeschlagenen Blechkumpels.

- (+) Jede Mission auf mehrere Arten lösbar
- (+) Spannende Story
- (+) Taktisch ausgeklügelte Karten
- (−) Kein Speichern während einer Mission

Die Mech-Spiele

Die Geschichte von BattleTech begann mit einem Brettspiel, das im Jahre 1984 erschien. Daraus entstand ein Rollenspiel-System, in dem die Kämpfe der gigantischen BattleMechs simuliert werden. Mit zunehmenden Erfolg wurden Softwarehersteller auf das Kampfsystem aufmerksam. Sie entwickelten zahlreiche offizielle und inoffizielle Computerspiele rund um die riesigen Kampfmaschinen.
Lange Zeit erschienen die offiziellen BattleTech-Titel bei Activision. Der Lizenzinhaber FASA wandte sich dann aber Microprose zu, wo man neben MechCommander derzeit noch an einem weiteren Titel namens »MechWarrior 3« werkelt. Activision veröffentlichte vor einigen Monaten »Heavy Gear«, das zwar nicht die ursprüngliche Battle-Tech-Welt adaptiert, doch das Feeling eines Kampfmaschinen-Piloten wunderbar vermittelt (siehe PC Player 1/98). Allen bisherigen Umsetzungen ist gemein, daß sie als Science-fiction-Simulation die actionreichen Kämpfe aus der Sicht eines einzelnen Mech-Kämpfers schildern.

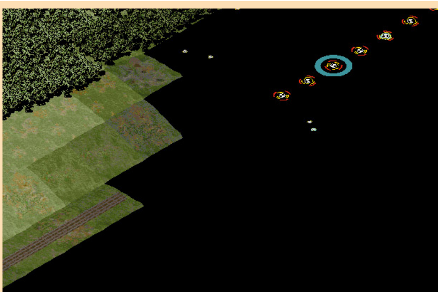
Jeder der 18 vorkommenden BattleMech-Grundtypen hat individuelle Vor- und Nachteile. Sie variieren in Bezug auf Geschwindigkeit, Panzerung und Ausrüstung. Es gibt einige Varianten, die sich dank ihrer Sensoren besonders gut für die elektronische Aufklärung eignen. Zudem sind Mech-Ausführungen mit »Jump Jets« lieferbar, die das Überspringen von Hindernissen selbst für die tonnenschweren Kolosse zum Kinderspiel werden lassen. Andere Unterschiede betreffen die Bewaffnung. Der »Hollander II« beispielsweise ist sozusagen rund um die mächtige Gauss-Kanone gebaut, die zwar auf getroffene Gegner eine verheerende Wirkung ausübt, aber nur wenige Schuß Munition vorhält. Weitere wichtige Waffen sind Laser, Flammenwerfer und Raketen, mit denen Sie Ihre Maschinen (fast) nach Gutdünken bestücken können. Alle Waffensysteme unterscheiden sich hinsichtlich Schußfrequenz und Reichweite, was bei der Auswahl stets berücksichtigt werden muß. Darüber hinaus existieren diverse Sensorensysteme und andere elektronische Ausstattungsteile.
Gute Dienste leisten bei einigen Einsätzen Aufklärungsdrohnen, Minenleger oder -räumer, die das Überleben oft beträchtlich erleichtern.
Zunächst stehen nur die technisch unterlegenen Mechs der »Inneren Sphäre« zur Verfügung, doch bei den Kämpfen wird bald der ein oder andere Clan-BattleMech erbeutet. Gleiches gilt für Ausrüstungsgegenstände, die oft in Lagerhäusern auf ihre Beschlagnahme warten. Benötigt man die gefundenen Teile nicht selbst, kann man sie auch gegen Ressourcen-Punkte eintauschen, die auch für erfolgreich absolvierte Einsätze spendiert werden. Eine geschickte Verwendung der wertvollen Punkte ist äußerst empfehlenswert. Schließlich kostet die Reparatur eines BattleMechs jedes Mal solche Ressourcen-Punkte, und neue Ausrüstung gibt es ebenfalls nur gegen den Abzug einer entsprechenden Menge vom Konto der Einheit.

Die MechWarriors

Selbst das beste Werkzeug ist immer nur so gut wie der Mensch, der es benutzt. Dies gilt erst recht für die BattleMechs. Daher ist es wichtig, welchen Piloten mit welchen Fähigkeiten Sie in welchen BattleMech setzen. Anfangs sind zwar alle Mitglieder Ihres Trupps noch gleichermaßen unerfahren, doch hat jeder bereits besonders ausgeprägte Fähigkeiten. Das betrifft beispielsweise den Umgang mit den Waffensystemen und Sensoren, das Manövrieren und das Ausnutzen der Jump-Jet-Sprungfähigkeiten. Mit jedem überlebten Einsatz und mit jedem zerstörten Gegner steigen die Erfahrungen in diesen Bereichen. Dadurch werden die MechWarriors aus taktischer Sicht im Spielverlauf immer unersetzlicher; der Verlust eines durch etliche Einsätze gestählten und inzwischen vertrauten Kämpfers schmerzt daher doppelt.

Die Einsätze

Bei allen 30 Missionen ist ein anderes Vorgehen notwendig. Schließlich variieren nicht nur Ziele und Umgebung, sondern auch die Gegner, auf die man stößt. Feuerstarke, aber langsame Mechs machen eine andere Angriffstaktik nötig als wendige Maschinen mit Nahkampfwaffen. Die Verteidigung eines Gebäudes unterscheidet sich in strategischer Hinsicht grundlegend vom Angriff auf eine Basis. Scharmützel in Städten verlaufen nicht so wie Schlachten im offenen Gelände. Mitunter zahlt es sich aus, Kämpfen mit überlegenen Mechs aus dem Weg zu gehen und statt dessen einen Hinterhalt vorzubereiten.
Im Einsatz mähen die BattleMechs zwar problemlos einzelne Bäume nieder, doch Waldstücke müssen zum Leidwesen der Naturschützer Abschnitt für Abschnitt niedergebrannt werden, um sich einen Weg zu bahnen.
Als MechCommander bestimmen Sie per Mausklick, wohin sich die Stahl-Lulatsche bewegen. Dabei dürfen bis zu drei Einsatzgruppen gebildet oder (mit einem Rahmen) bestimmte Mechs für einen Befehl ausgewählt werden. Auf Wunsch können die Maschinen sogar rennen und, bei entsprechender Ausstattung, springen. Angriffe lassen sich aus unterschiedlichen Entfernungen


Was die Sensoren melden ...


... entpuppt sich als Militärzug, der mit Luftunterstützung (Zielmarkierung!) ...


... in seine Bestandteile zerlegt wird.



Klug verlegte Minen...



...führen zu durchschlagenden Erfolgen.

durchführen, wobei man mit Langstreckenwaffen bestückte Gegner möglichst aus unmittelbarer Nähe attackiert. Ausgefuchste Taktiker bestimmen gar, welcher Teil einer Maschine (Torso, Gliedmaßen, Kopf) beschossen werden soll. Dies ist vor allem deshalb anzuraten, weil erbeutete Mechs besser für eigene Zwecke verwendet werden können, wenn die Schäden nicht allzu gravierend sind.

Thomas Werner



Hinter dem Horizont geht's weiter: MechComma
der dürfte ein Vorreiter der nächsten Echtzeitstra
tegie-Generation sein. Es schlägt, ähnlich wie vo
her schon »Commandos«, einen erfrischend and
ren Weg jenseits der Materialschlachten ei
Fühlte man sich bei etlichen Spielen bisher eh
als Produktionsmanager mißbraucht, betont Mec
Commander eindeutig das taktische Vorgehen.
Dazu gehört sowohl die steigende Erfahrung d
eingesetzten Einheiten als auch die individuel
Ausrüstung der Mechs. Selbst wenn ich vor jede
Einsatz die nächste Kampfgruppe zusammenste
le, penibel die Vor- und Nachteile jedes Ausrü
stungsgegenstandes abwäge und sogar Gewicht
überlegungen berücksichtige, kommt keinerl
Langeweile auf. Wahrscheinlich fühlt sich s
meine Schwester, wenn sie stundenlang vor ihre
Kleiderschrank steht. Jeder Fehler dabei, jede
schlampige Vorgehen bei einer der Missione
kann sich bei einem späteren Einsatz fatal au
wirken. Gleichzeitig ist es wegen der unte
schiedlichen Lösungsmöglichkeiten durchau
reizvoll, die bestandenen Missionen mit ander
Ausrüstung nochmals zu absolvieren, aber si
diesmal wirklich optimal auszuführen.
Gewünscht hätte ich mir jedoch aus atmosphär
schen Gründen zahlreichere und besser gestalt
te Zwischensequenzen sowie ein abwechslung
reicheres Terrain. Bemerkenswerterweise hat da
Gelände sogar unterschiedliche Höhenstufen. D
Steuerung ist unkompliziert, die Animationen sin
vorzüglich. An den Beinen getroffene Mechs hun
peln über die Wiese, jeder Mech hinterläßt eig
ne Fußspuren, und sogar die Waffensysteme kö
nen detailliert beobachtet werden. Leider sind
der Normalansicht all die hübschen Details ur
Bewegungsstufen nur schlecht zu erkennen.
Ansonsten läßt MechWarrior kaum etwas an Spa
nung und Motivation zu wünschen übrig und ist f
mich daher eines der gelungensten Echtzeit-Stra
tegiespiele der letzten zwei Jahre.

- (+) Betonung taktischer Elemente
- (+) Einheiten selbst ausrüstbar
- (+) Erfahrungsgewinn der Kämpfer
- (−) Kaum Zwischensequenzen

Die Funktionen werden mit dem entsprechenden Icon aktiviert; flotter geht's, wenn Sie die alternativ vorgesehene Taste gedrückt halten und mit einem Mausklick verbinden. Das klingt komplizierter als es ist: Für einen Angriff aus mittlerer Distanz tippt man zum Beispiel auf den Buchstaben »M«, fährt mit der Maus auf das Ziel und betätigt den linken Mausknopf.

In einigen Missionen dürfen Sie Luftunterstützung anfordern, die an dem von Ihnen gewünschten Punkt nach Ablauf weniger Sekunden ein kleines Inferno anrichtet. Dabei sind kleine Luftangriffe schnell anzufordern, während die großen Attacken derart viel Vorlauf haben, daß sie nur schwer gegen bewegliche Ziele einzusetzen sind.

Wie es bei Echtzeit-Spielen fast schon Standard ist, wird nur das Gelände angezeigt, das bereits von Ihnen aufgeklärt wurde. Dabei stoßen Sie durchaus auf Verteidigungsanlagen wie Geschütztürme, die Sie mit Einnahme der Kontrolleinrichtungen allerdings einfach übernehmen können. Zudem werden die eigenen Mechs von Panzern oder Raketenwerfern beharkt oder treffen auf unsichtbare Minenfelder.

Die Darstellung ist in zwei Größenstufen möglich, wobei die Zoom-Ansicht zwar mehr Details erkennen läßt, die Normalansicht wegen der Übersicht in jedem Fall zu bevorzugen ist. **(tw)**



Hier sollen die BattleMechs das Hyperraum-Funkrelais rechts oben zerstören.

MechCommander

Hersteller:	Microprose
Testversion:	Beta vom Juni '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–6 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	80 Mark

3D-Karten: –

Hardware, minimum: Pentium/133, 16 MByte RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	**Sound:**	60
Einstieg:	70	**Komplexität:**	80
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	80

Spielspaß: 83

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

Golden Goal 98

Zielen ist Silber, Treffen ist Gold. Mit ungewöhnlicher Schußsteuerung bittet US-Entwicklerteam Z-Axis zum Tanz um das goldene Goal.

Und jetzt alle: »Olé – olé, olé, olé!« (Bumm-Bumm-Stampf!). Fußballfans lieben rhythmisches Klatschen und kernige Schlachtgesänge; feine Ironie würzt die mannigfaltig aus der Nordkurve kredenzten Melodeien (»Zieht den Bayern die Lederhosen aus«, etc.). Wenn das entscheidende Tor fällt, sind alle Texte schnell vergessen und weichen einem spontanen Urschrei therapeutischen Ausmaßes; in seiner Inbrunst nur vergleichbar mit dem Stöhnen, das einen erfolgreichen Nierenstein-Abgang begleitet.

Mitten in die Fußball-Weltmeisterschaft hinein veröffentlicht Take 2 die PC-Version von »Golden Goal 98«. Eine gewisse Hastigkeit ist dem Produkt anzumerken: 3D-Kartensupport fehlt; entsprechend farbarm und an die Playstation-Vorlage erinnernd staksen die Spieler übers Feld. Hoffen wir auf die Verlängerung; ein 3Dfx-Patch soll »demnächst« erscheinen. Etwas ausgereifter wirkt die Steuerung. Paß, Flachpaß, hoher Paß, Grätsche, Sprint, absichtliches Foul – alles da, was das Fußballerherz gewohnt ist. Besonders listig die Schußsteuerung: Sobald Sie den entsprechenden Feuerknopf drücken, können Sie mit dem Joystick eine kleine Zielscheibe im gegnerischen Tor bewegen. Auf diese Weise läßt sich genau einstellen, in welcher Ecke der Ball einschlagen soll. Diese relativ anspruchsvolle Schußtechnik will zunächst geübt werden; anfangs rauscht das Leder permanent am Pfosten vorbei oder segelt über die Latte. Pässe finden viel leichter den richtigen Weg: Der Ball wird genau zu dem Spieler abgegeben, auf den gerade die Pfeilmarkierung zeigt. Sie können den Empfänger auch geschwind per Feuerknopfdruck wech-



Andreas Köpke hat sich nicht unbedingt zu seinem Vorteil verändert: Solche Nahaufnahmen demonstrieren die Mittelmäßigkeit der Grafik-Engine.



Während Ihr Stürmer gemütlich zum Schuß ausholt, können Sie die Zielscheibe im gegnerischen Tor bewegen.

Taktische Anweisungen

Schnell und unkompliziert läßt sich mitten im Match die Teamtaktik ändern. Mit einem bestimmten Feuerknopf blättern Sie zwischen den Anweisungen »Abseitsfalle«, »Angriff«, »Verteidigung«, »Neutral« und »Gegenangriff«. Sobald Sie die gewünschte Anweisung für ein paar Sekunden stehen lassen, wird sie vom niemals maulenden Spielerkader umgesetzt – Bertis Traum!



Heinrich Lenhardt ★★★★

Der erste Eindruck hat Kinderschreck-Qualitäten: Die eckigen Spieler mit ihrem festgefrorenem Texturen-Gegrinse staksen umher, als hätten Sie sich gerade in Zombie-Manier aus dem Erdreich des Spielfelds gebuddelt. Doch die Nacht der kickenden Leichen müssen Sie nicht befürchten, bei Spielablauf und Steuerung kann Golden Goal zumindest teilweise punkten.

Die Schußsteuerung mit der Zielscheibe ist originell, aber manchmal nervig. Nur der Augenblick zählt, in dem mein Spieler zu seiner langwierigen Schußanimation ausholt. Danach kann ich die Zielscheibe zwar weiter bewegen, der Schuß geht aber sonstwohin. Generell ist es schwierig, beim Strafraumgedrängel überhaupt mal den Ball ungehindert Richtung Tor zu donnern. Fixe Direktabnahmen sind hier vom Spielplan gestrichen; man tröstet sich mit Weitschuß-Orgien.

Besser sieht es beim zügig-eleganten Spielaufbau mit dem einfachen Paßsystem aus. Auch die Defensiv-Steuerung (stören, grätschen, umhauen) ist gelungen und sorgt für einen guten Schub echten Fußball-Feelings. Freunde des Ungewöhnlichen sollten dieser ansatzweise kultivierten Fußballsimulation durchaus eine Chance geben. Mein Vorschlag: Programmierer nachsitzen lassen und Golden Goal 99 mit optimierter Steuerung, mehr Spielvarianten und zeitgemäßer Grafik machen.

- + Solide Paß- und Defensiv-Steuerung
- + Gut gedachtes Schuß-system ...
- − ... mit einigen Praxis-Mängeln
- − Grob-schlächtige 3D-Grafik
- − Zu wenig Tunier-varianten



◀ Noch bevor der Schütze abzieht, darf sich der Torwart beim Elfmeter auf der Linie bewegen.



Vor dem Anpfiff ▶ stellen wir unsere Mannschaft um. Gelbe Karten und Verletzungen zwingen im Turnierverlauf zur Improvisation bei der Formation.

seln. Wenn nicht gerade ein Gegenspieler die Paßbahn kreuzt und das Leder arglistig stibitzt, kommt die Zustellung sicher an. Drei Schwierigkeitsgrade, rund 70 Nationalteams, aber nur ein Turnier: Golden Goal hat zuwenig Zeit im Options-Trainingslager verbracht. Sie können nur die Fußball-Weltmeisterschaft nachspielen; wahlweise mit neuen Gruppenauslosungen. Zwar gibt es jede Menge Aufstellungsfreiheit im Umgang mit den Spielern, deren Talentwerte detailliert dargestellt werden. Doch im Turnierverlauf merkt sich das Programm nicht die kleinste Statistik – Torjägerliste ade. Die unnötig umständliche Funktionstasten-Fummelorgie im Menübereich trägt auch nicht gerade zur Stärkung der Moral bei.

Originalität zeichnet die Soundkulisse aus. Statt zum üblichen Publikumsgejohle lustlos gelallte Reporterkommentare abzukriegen, bekommen Sie die Zurufe der Kollegen zu hören. Das Smalltalk-Niveau auf dem Platz erinnert an selige Schülerauswahl-Zeiten: Die Mitspieler verlangen meistens mit heiserer Kehle ein Zuspiel. Amüsant die Berücksichtigung einiger Sprachen: Treffen Sie beispielsweise auf Frankreich, wird beim Gegner französisch geflucht. **(hl)**

Golden Goal 98

Hersteller:	Z-Axis / Take 2	**3D-Karten:** 3Dfx-Patch in Vorbereitung
Testversion:	Beta vom Juni '98	**Hardware, minimum:** Pentium/120, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch	
Multi-Player:	1–2 (PC)	
Ca.-Preis:	90 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	70
Einstieg:	60	**Komplexität:**	60
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	30

Spielspaß: 68

Sportspiel für Einsteiger

Adidas Power Soccer '98

Wenn Sie heutzutage eine Fußballsimulation veröffentlichen, wollen Sie angesichts der starken Konkurrenz nicht ins Gras beißen. Also mobilisiert man, was die Marketing-Abteilung zu bieten hat: Drei Streifen auf dem Trikot, TV-Reporter Marcel Reif am Mikro – was soll da bei »Adidas Power Soccer '98« eigentlich noch schiefgehen?

Die Steuerung bietet gängige Standardkost vom Flachpaß bis zum »hinterlistigen Hackentrick«, wie uns die inspirierte Anleitung verrät. Je länger Sie den Feuerknopf gedrückt halten, desto doller wird gebolzt; eine Balkenanzeige informiert über das Ausmaß der erreichten Schußstärke. **(hl)**



Macht fast so viel Freude wie ein ausgetretener Turnschuh.

Heinrich Lenhardt 

Liebe leidende WM-Witwen, schlägt Ihr Partner angesichts eines Fußballspiels unweigerlich Wurzeln vor dem Fernsehgerät? Dann locken Sie ihn an den PC und lassen Sie ihn Adidas Power Soccer '98 spielen - schon wird sein Fußballappetit nachhaltig gezügelt werden. Selbst bei 3D-Karteneinsatz ruckelige und unübersichtliche Grafik, konfuse Menübedienung sowie »dumm wie Flasche leer« herumstiefelnde Akteure töten jeden Spieltrieb ab. Was wir nicht verschweigen wollen: Dieses Programm ist in seiner Schlechtigkeit nicht perfekt. Einen Pluspunkt im Detail hat die Sadismus-Qualitätskontrolle übersehen: die vielen Turniervarianten mit Vereinsteams und Nationalmannschaften. Aber keine Sorge, angesichts der sonstigen Grausamkeiten wird schon niemand solche Detailsorgfalt zu schätzen wissen.

- Marcel Reif ohne Bierglas
- Spielablauf erinnert mehr an Völkerball als an Fußball
- Rucki-zucki-Grafik
- Alles andere

Adidas Power Soccer '98

Hersteller:	Psygnosis	**3D-Karten:** Direct3D, 3Dfx
Testversion:	Beta vom Juni '98	**Hardware, minimum:** Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte.
Sprache:	Deutsch	
Multi-Player:	1–4 (PC)	
Ca.-Preis:	80 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	**Sound:**	40
Einstieg:	70	**Komplexität:**	30
Steuerung:	30	**Multi-Player:**	50

Spielspaß: 22

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Sentinel Returns

Der Berg ruft: Um den Sentinel von der höchsten Erhebung seiner psychedelischen Spielwelt zu kippen, ist Steigungsvermögen gefragt. Diese Seilschaft erfordert nervenfeste Strategen.



3Dfx-unterstützter Blick auf den Wächter dieses Levels. Rechts vom Sentinel haben wir eine Roboterhülle auf einen Felsenturm gestapelt.

Mit bescheidenen Ambitionen ausgestattete Begeher der Bergwelt schlagen zwischen Seilbahnstation und Einkehrmöglichkeit Wurzeln, um verständnislos den kühneren Alpinisten nachzublicken. Fragt man einen Kraxler vor dem Aufstieg, warum er nun unbedingt eigenhändig den Gipfel erklimmen muß, fällt dem meist nichts besseres ein als »weil er da ist«. In »Sentinel Returns« wollen Sie auch nach oben und sind zudem ernsthaft motiviert: Längerer Talaufenthalt gefährdet Ihre Existenz. Denn auf der höchsten Erhebung des Spielfelds thront der Sentinel, ein gnadenloser Roboterwächter (auf dessen Dach erstaunlicherweise kein Panorama-Restaurant errichtet wurde). Sobald Sie in sein 28-Grad-Blickfeld geraten, zapft der Sentinel Ihnen Energie ab, bis Ihre kümmerliche Existenz beendet ist.

Die bizarre Idee vom Energiepolizisten, der rotierend eine abstrakt-karge Spielwelt überwacht, ist nicht unbedingt neu. Geoff Crammond designte »The Sentinel« zu einer Zeit, als so mancher Nachwuchsspieler noch in den Windeln lag und sich seiner interaktiven Rassel erfreute. 1985 erschien das merkwürdige Strategiespiel zunächst für einen gewissen BBC/Micro; ein 8-Bit-Heimcomputer, der sich einer kurzzeitigen regionalen Beliebtheit in Großbritannien erfreute. Richtig populär wurde das Programm durch die Umsetzung auf den Commodore 64. In Zeiten lärmender Ballereien war nicht nur die Spielidee innovativ, auch die grafische Darstellung ging neue Wege. So sah man die 3D-Umgebung stets aus der Sicht seiner Spielfigur.

Nun kehrt der Sentinel also wieder zurück – und wahnsinnig viel hat sich nicht geändert. Sie schlüpfen erneut in die Rolle eines Geisteswesens, dem körperliche Freuden wie laufen oder klettern versagt bleiben. Es steckt in einer Roboterhülle, die gänzlich bewegungsunfähig ist. Wenigsten dürfen Sie die in der hügeligen Landschaft reichlich vertretenen Bäume absorbieren – allerdings nur, sofern Sie von Ihrer derzeitigen Position aus des Bäumchens Bodenfeld sehen können. Das Waldsterben hat Sinn und Zweck: Pro aufgeschlurptem Baum wächst Ihr Energiekonto. Energie ist prima, denn mit ihr können Sie neue Bäume, Felsen und vor allem Roboterhüllen in die Landschaft zaubern. Die einzige Möglichkeit, sich von einem Fleck zum anderen zu bewegen, ist ein Teleporter-Sprung von Roboter zu Roboter.

Der Sentinel thront indes auf dem höchsten Gipfel des Levels und nimmt seinen Job sehr ernst: Alles, was mehr Energie hat als ein Baum, wird von seinem Abzapfstrahl erfaßt und langsam ausgesaugt – dummerweise erfüllt Ihre Roboterhülle eindeutig dieses Kriterium. Doch was der Sentinel nicht weiß, macht ihn nicht heiß: Sein Sichtfeld ist begrenzt; träge rotiert er um die eigene



Der typische Levelbeginn: Wir sind ganz unten, der Sentinel ragt in der Ferne auf einem Hügel empor.

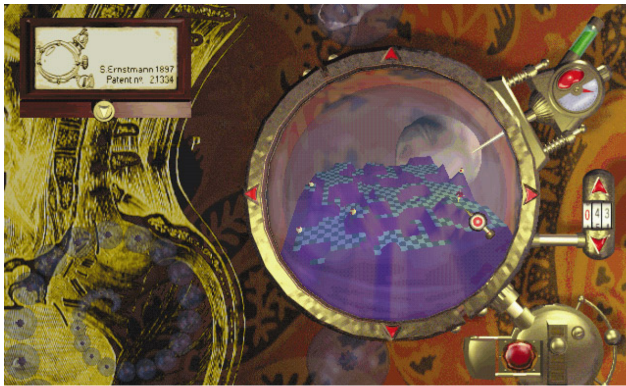


Mit dem Start-Energievorrat errichtet man ein paar Felsen und setzt eine Roboterhülle obendrauf.

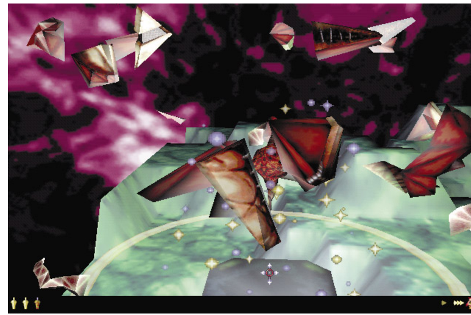


Nach dem Transfer: Der Blick zurück auf eine alte, verlassene Hülle, die sich zwecks Energiegewinnung absorbieren läßt.

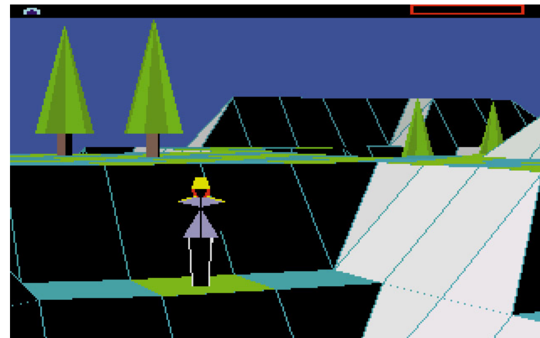
Spiele-Test



Das bizarr gestylte Hauptmenü paßt sich dem Ambiente des Spiels an. Hier können Sie Zwischenstände speichern, auf alle bisher gemeisterten Level zugreifen und eine Karte der nächsten Welt studieren.



Endlich sind wir hoch genug gekommen, um das Basisfeld des Sentinels zu knacken. Mit einer sehenswerten Explosion verabschiedet er sich und macht den Weg in die nächste Spielwelt frei.



Zur Erinnerung: So sah der Original-Sentinel der 80er Jahre aus (PC/EGA). Man beachte das aus der Farbarmut geborene Schachbrett-Design der Bodenfelder.

Achse. Während Sie sich mühsam nach oben arbeiten, sollten Sie tunlichst sein Blickfeld meiden. Zum Gewinnen eines Levels müssen Sie genügend Höhenmeter gutmachen, um den Sentinel selbst absorbieren zu können.
Bevor Sie zu diesem finalen, äußerst befriedigenden Absorbierungs-Schlurp ausholen, sollten Sie den Level möglichst gründlich gesäubert haben. Je mehr Energie (sprich: Bäume) Sie hamstern, desto mehr Spielwelten überspringen Sie. Je nach Gründlichkeit wird man eine bis vier Stufen weiterbefördert. Bei insgesamt 666 Leveln bleibt immer noch genug zu tun, zumal die Sache nicht leichter wird. So ab der 20. Welt tauchen Sentries auf. Diese Assistenten des Sentinel unterstützen ihn bei der Spielfeldüberwachung. Außerdem pflanzt Ihr Widersacher später gerne Meanies in die Nachbarschaft; kleine, bewegliche Ekelmonster, die Ihren Roboter nach unten teleportieren.
Die Steuerung ist ebenso unkonventionell wie leicht zu meistern. Mit der Maus ändern Sie geschwind den Blickwinkel; um Bäume, Felsen oder Roboter zu erschaffen, wird die entsprechende Taste auf dem Keyboard gedrückt. In Augenblicken höchster Gefahr teleportieren Sie per Hyperspace an einen zufälligen Punkt des Spielfelds. Damit die Anwendung dieses Notausgangs keine spielerischen Vorteile bringt, werden Sie dabei wieder ein paar Meter nach unten befördert; außerdem kostet die Flucht Energie.
Zwischen den einzelnen Leveln können Sie den Spielstand im Hauptmenü speichern. Verschiedene Schwierigkeitsgrade gibt es nicht; dafür steigt die Knackigkeitskurve ganz allmählich an. Neu und witzig ist der Multiplayer-Modus: Bis zu acht Spieler treten gleichzeitig an; wer als erster den Sentinel aus den Latschen kippt, hat gewonnen. **(hl)**

Heinrich Lenhardt ★★★★

Es gibt wirklich nicht viele Spieldesign-Konzepte aus dem Jahr 1985, die man heute noch ruhigen Gewissens 1:1 übernehmen kann. The Sentinel hat all die modischen Flüchtigkeiten seines Geburtsjahrs überlebt und vermag auch heute noch einzigartigen Nervenkitzel zu verbreiten. Wenn man zu Beginn eines Levels im engen Tal hockt, den Sentinel nicht einmal sieht, sondern nur das unheilvolle Knirschen seiner Rotationen vernimmt, ist das schon einen Tropfen Angstschweiß wert.
Das Schöne an dem Spiel: Die Regeln sind schnell klar, ermüdendes Einarbeiten in die Nuancen von zig Einheitentypen entfällt. Das bedeutet freilich auch, daß auf Dauer keine neuen spielerischen Elemente dazukommen. Sentinel Returns ist weniger ein Strategieepos für ganze Wochenenden, sondern vielmehr eine gewitzte Katz-und-Maus-Jagd mit Pausensnack-Charakter. Das spiele ich nicht den ganzen Abend lang am Stück, aber immer wieder mal für ein halbes Stündchen.
Die authentische Umsetzung des Originaldesigns in Ehren, aber an ein paar kleine Verbesserungen hätten sich die Programmierer schon trauen dürfen. Wie wäre es mit einer Art »Sentinel Plus« als erweitertem Zugabe-Spielmodus gewesen? Außerdem ist es manchmal etwas mühsam, die momentane Sentinel-Blickrichtung zu erkennen – der Robotwächter wurde zu schnörkelig gemalt.
Liebhabern origineller Spielkonzepte sind solche Mängel wurscht. Die nehmen dankbar zur Kenntnis, daß es jenseits der ausgetretenen Einheiten-bauen-und-alles-erobern-Pfade noch alternative Geschmacksrichtungen im Strategiespiel-Universum gibt. Mir hat das Wiedersehen mit dem ollen Sentinel jedenfalls viel Freude gemacht.

+ Zeitloses, originelles Spielprinzip
+ Spannende Atmosphäre
+ 666 psychedelisch-bunte Level...
− ...in denen spielerisch aber Nichts neues passiert

Sentinel Returns

Hersteller:	Psygnosis	**3D-Karten:**	Direct 3D, 3Dfx
Testversion:	Beta vom Juni '98	**Hardware, minimum:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk)		
Ca.-Preis:	80 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	80
Einstieg:	70	**Komplexität:**	70
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 74

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Robo Rumble

Riesige Kampfroboter, die sich bis auf die letzte Panzerplatte bekämpfen - gab es die nicht schon öfters? Doch ein zweiter Blick lohnt: Topware gelingt es mit »Robo Rumble«, einige neue Ideen ins Echtzeit-Genre einzuführen.

Schreck laß nach! Eine riesige Kanone wurde auf der Oberfläche des Mars entdeckt, die genau auf den Planeten Erde ausgerichtet ist. An ihrem Rumpf haben zuvorkommende Außerirdische einen Zettel befestigt: »Kommen in einem Jahr wieder«. Der Präsident der Weltregierung macht sich berechtigte Sorgen. Was werden die Aliens dann tun? Um für alle Eventualitäten gerüstet zu sein, wendet er sich an die beiden weltbesten Produzenten von Kampfrobotern. Hersteller Nummer eins, die etwas stupide Firepower-Fraktion, setzt auf größtmögliche Feuerkraft. Die hochintelligenten Brainpower-Leute bevorzugen raffinierte Technik, die den Feind überraschend trifft. In einem großangelegten Wettbewerb erhalten beide Gelegenheit, sich in 15 Missionen zu beweisen. Der Bessere wird danach als Empfangskomitee für die Aliens bereitstehen.

Die Roboter beider Seiten setzen sich aus mindestens zwei Teilen zusammen. Untenherum haben sie verschiedene Fahrwerke: Zweibeiner oder kräftige, aber auch teure Vierbeiner. Zur Wahl stehen auch schnelle und empfindliche Räder oder putzige Känguruh-Stelzen, mit denen die Robos über Hindernisse einfach hinweghüpfen. Oben werden die unterschiedlichsten Waffen befestigt: Laser, zielsuchende Raketen oder Energiestrahlen, die mehrere Feinde auf einmal verletzen können. Außerdem dürfen Sie Ihre Automaten mit Extras aufrüsten, die unter anderem deren Widerstandsfähigkeit, Schnelligkeit oder Feuerkraft erhöhen. Im Laufe des Spiels stehen bis zu acht Ausprägungen zur Verfügung, so daß Sie pro Seite nicht weniger als 512 verschiedene Typen errichten können.

Um den armen Spieler nicht zu verwirren, sind zu Beginn nur ganz wenige Modelle verfügbar. Diese werden in extrem düsteren Landschaften eingesetzt, welche die Marsoberfläche darstellen sollen. Zumeist geht es darum, die Basis des Feindes zu zerstören, wo dieser seine eigenen Roboter erbaut. Gelegentlich gibt es aber auch Spezialaufträge wie das Abfangen feindlicher Konvois. Im Unterschied zu herkömmlichen Echtzeit-Strategiespielen ist das Produzieren von hunderten von Einheiten, die dann in einem Massenangriff den Feind einfach niederwalzen, nicht möglich. Sie haben in jeder Mission einen festen Geldbetrag, der in die Roboter-Produktion gesteckt wird. Erst wenn ein Metallkrieger wieder demontiert wurde, können weitere konstruiert werden. Dadurch entfällt auch das sonst im Genre übliche Suchen nach Rohstoffen. Da Sie in normalen Missionen nur



Unaufhaltsam nähert sich der stählerne Jaggernaut unserer Basis. Seine Lenkraketen erzeugen schöne farbige Lichteffekte. Leider sind sie auch tödlich…



Gute Strategen nutzen Wasser- und Säuretümpel, um den Vormarsch des Feindes effektiv zu unterbinden.



Ein reichhaltiges Angebot: Aus den drei Komponenten Aufbau, Fahrwerk und Extras können Sie sich individuelle Roboter zusammenbauen.





◀ Mit einem sogenannten Disruptor hatten wir diesen Gegner gelähmt. Ein zweiter Roboter konnte ihn deshalb in aller Ruhe auseinandernehmen.

rund 2500 Geldeinheiten zur Verfügung haben, aber selbst der billigste Roboter 200 Credits kostet, bleibt die Zahl Ihrer Maschinen stets überschaubar.

Die Basen beider Seiten besitzen drei Schutzschilde; erst nach Zerstörung des letzten ist sie endgültig vernichtet. Die Eliminierung der ersten beiden Schilde hat den angenehmen Effekt, daß alle Feinde in der näheren Umgebung explodieren. Die jeweilige Basis erhält dann eine kleine Verschnaufpause und kann ihre Verteidigung reorganisieren. Außerdem wird sie zumeist von Mauern oder Säuretümpeln flankiert; geschickt positionierte Einheiten halten so selbst eine Übermacht fern. Beide Kontrahenten besitzen einen fähigen Mitarbeiterstamm: Spione erforschen auf Wunsch die Technologie des Feindes, Wissenschaftler entwickeln Ihren Roboter-Fuhrpark beständig weiter, und Statistiker fassen die Schlachtergebnisse zusammen und geben Tips für zukünftige Aufträge. Je nachdem, wie gut Sie Ihren letzten Auftrag erfüllt haben, stehen unterschiedlich hohe Geldbeträge zur Verfügung, mit denen Sie Ihre Angestellten bezahlen. Vor allem der Wissenschaftler produziert erst bei entsprechendem finanziellen Anreiz die nützlichsten Erfindungen. Ihre Roboter werden dann intelligenter oder kurzfristig unzerstörbar. **(uh)**



Dieser weißhaarige Greis kann seine Freude nur mühsam zügeln; er hat gerade eine weitere tödliche Waffe erfunden.

Udo Hoffmann ★★★★

Robo Rumble ist ein irreführender Titel: Hier wird nicht dumpf gerumpelt, sondern fein abgewogen und intelligent geplant. In jedem Level sind andere Strategien erforderlich, um den Algorithmus des Computers zu überlisten. Außerdem besitzt das Programm eine klaustrophobische Atmosphäre und ungewöhnliche Neuerungen, die man im Echtzeitstrategie-Bereich kaum noch zu erwarten hoffte. Elemente wie Regen und Schnee, versteckte Booster der Außerirdischen oder tolle Lichteffekte der einzelnen Waffen deuten zudem auf ein Entwicklerteam, das sein Produkt mit viel Liebe zum Detail programmiert hat.

Einige überflüssige Schnitzer trüben dieses positive Bild bedauerlicherweise: Viele Level lassen sich anfangs nur mit der Try-and-Error-Methode lösen. Unüberwindlich erscheinende Computergegner sind auf einmal ganz leicht zu schlagen, sobald man das Schema erkannt hat, nach dem sie vorgehen. Die eigenen Blechkameraden müssen häufig punktgenau gesteuert werden, wenn man nicht will, daß sie in ätzende Säure marschieren. Außerdem ist mir die Spieltiefe fast schon etwas zuviel des Guten; in der Hektik des Kampfes kann man die Roboter meist nicht optimal an die jeweilige Situation anpassen.

Doch genug gemeckert: Robo Rumble ist trotz allem für intensive Unterhaltung gut. Gerade erfahrene Spieler werden ihre Freude haben.

+ Tolle Düster-Grafik
+ Originelle Einheiten
+ Abwechslungsreiche Aufträge
− Viele kleine Design-Mängel
− Spielstand nicht jederzeit speicherbar

Robo Rumble

Hersteller:	Topware Interactive
Testversion:	Beta vom Juni '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–4 (Netzwerk)
Ca.-Preis:	90 Mark

3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx, Voodoo 2
Hardware, minimum: Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	70
Einstieg:	40	**Komplexität:**	80
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 74

Strategiespiel für Profis

Cyberstorm 2 Corp Wars



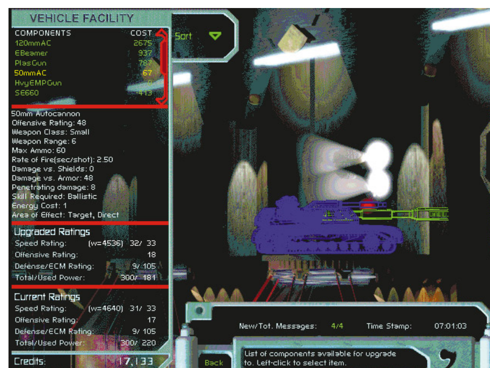
Jedes der vier Hauptgebäude in der Basis beherbergt einen ganzen Schwung Untermenüs.

Viel Feind, viel Ehr': Dank einer wahren Heerschar an neuen Optionen will es »Cyberstorm 2« nicht nur mit der rundenbasierten Strategiekonkurrenz, sondern auch den Echtzeit-Vettern aufnehmen.



▲ Die Karte läßt sich stufenlos zoomen, der Kriegsnebel auch deaktivieren.

Ziemlich genau zwei Jahre, nachdem bei »Missionforce: Cyberstorm« ein Roboterimperium mit der Menschheit im Clinch lag, gibt es erneut Stunk. Bei »Cyberstorm 2: Corp Wars« bekriegen sich gleich acht Parteien, die allesamt aus dem »Earthsiege«-Universum stammen. Neben etlichen Trainingseinsätzen und einem runden Dutzend Einzelszenarien stehen eine Kampagne sowie ein Missionsgenerator Gewehr bei Blechfuß. Sie durchlaufen im steten Wechsel zwei ganz unterschiedliche Spielphasen. Im wirtschaftlichen Teil erhalten Sie gewisse Barschaft, deren Höhe sich an Ihren militärischen Erfolgen orientiert. Das Geld fließt in die Errichtung von Abwehrtürmen, die in 15 Bereiche aufgeteilte Forschung, vor allem aber in die Aufrüstung. Insgesamt stehen 27 Grundmodelle vom schlichten Panzer über Flugzeuge bis hin zu »BattleMech«-ähnlichen Kampfrobotern zum Verkauf. Die Bewaffnung kostet extra und hängt zudem vom Stand Ihrer Forschung ab. So gibt es Laserknarren verschiedenster Reichweite, Raketen sowie neuerdings auch Tarngeräte und Minen. Alle Einheiten benötigen darüber hinaus einen eigenen Piloten. Den brauen Sie sich im angeschlossenen Genlabor selber zusammen, je nach seinen (steigerungsfähigen) Eigenschaften muß der Geldbeutel dabei mehr oder weniger schlimm bluten. Nach dem Verprassen der gesamten Barschaft folgt Spielphase Nummer zwei. Bei den nun auswählbaren Missionen ist in aller Regel entweder der Gegner oder dessen Basis plattzumachen. Bis zu acht Einheiten werden auf das von oben gezeigte Schlachtfeld beordert, das als Dschungellandschaft, Schneefeld, Wüste oder Inselwelt daherkommen kann. Die Rest-Armee schützt derweil die Basis vor feindlichen Übergriffen. Die Kämpfe laufen wahlweise in Echtzeit oder im Rundenmodus ab, die Steuerung hält sich brav an die Standard-Methode des Genres: Im Point-and-click-Verfahren dirigieren Sie die Truppen einzeln oder als eingerahmte Gruppe über das Schlachtfeld und nehmen den Feind mausklickend unter Beschuß. **(md)**



Die Qualität der Ausrüstung hängt vom aktuellen Forschungsstand ab.

Manfred Duy ★★★

Preisfrage: Wie gewinnt man die Gunst eines Spielers? Antwort: Sicher nicht, indem man ein eigentlich gar nicht mal so übles Spielprinzip durch eine altbackene und ruckelige Präsentation verhunzt, ihr auch noch eine sperrige Steuerung unterjubelt und den Schwierigkeitsgrad in exorbitante Höhen hievt. Im Bestreben, den Vorgänger durch die opulente Ausweitung praktisch sämtlicher Elemente (Forschung, Waffentechnologie, optionale Echtzeitkämpfe) zu übertrumpfen, wurden weitaus wichtigere Dinge schlichtweg übersehen.
So sind die Missionsbeschreibungen oftmals irreführend, da lückenhaft, die verworrene Menüstruktur mit ihrer mikroskopischen Schrift lädt kaum zum Verweilen ein, und die Einheiten gehorchen nur manchmal meinen Befehlen. Fazit: Weniger wäre in diesem Falle weitaus mehr gewesen.

- ⊕ Wahlweise Runden- oder Echtzeitstrategie
- ⊕ Individuelle Einheiten
- ⊖ Ruckel-Grafik
- ⊖ Hammerharter Schwierigkeitsgrad

Cyberstorm 2: Corp Wars

Hersteller:	Sierra
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	1-8 (Netzwerk, Modem)
Ca.-Preis:	80 Mark

3D-Karten: –
Hardware, minimum: Pentium/133, 24 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	**Sound:**	50
Einstieg:	30	**Komplexität:**	70
Steuerung:	40	**Multi-Player:**	50

Spielspaß: 48

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Castrol Honda Superbike World Champions

Einmal kurz gedotzt, und schon landet der Superbike-Pilot im Rennstreckenstaub. Michael Schumacher würde sich hier nicht wohlfühlen; aber wie sieht es mit dem Rest der Menschheit aus?

Neben der Motorrad-Weltmeisterschaft gibt es noch etliche andere Wettbewerbe, in denen schwere Maschinen um Punkte und Siege fahren. Einer davon ist die sogenannte Superbike-Meisterschaft, die vorwiegend in asiatischen Gefilden und auf der hubraumstarken Honda RC45 ausgetragen wird. Unschwer zu erkennen ist das anhand der zehn angebotenen Strecken: Der Padang Raceway, Sukuh Island oder das Motegi Oval sind selbst Rennsportfans ungefähr so geläufig wie die Namen der Nebenfrauen des Kaisers von Japan. Nur wenige Kurse brechen aus der fernöstlichen Phalanx aus: etwa der Stadtkurs und die Rennstrecke von Allerton (auf der Isle of Man), sowie Porto Korinthos im schönen Griechenland.

Das eigentliche Rennen besteht aus viel Action mit einem Spritzer Simulation. Es gibt sechs verschiedene Schwierigkeitsstufen; je härter Sie es lieben, desto größer wird auch der Simulations-Anteil. In den Anfängerstufen fährt sich Ihr Bike fast wie ein Auto, wenn man mal von der Schräglage beim Richtungswechsel absieht. Später müssen Sie gehörig aufpassen: Geben Sie in der Kurve zu viel Gas, rutscht unweigerlich der Hinterreifen weg. Nur mit einem hurtigen Händchen am Gaspedal läßt sich das Krad dann noch abfangen. Andere Erschwernisse sind Schäden am Fahrzeug nach deftigen Stürzen, Strafen für Schnellstarts oder ähnliche Unverschämtheiten, sowie die Überhitzung des Motors. Ansonsten bewegt sich der Honda-Treff im üblichen Rahmen bewährter, wenn auch nicht sonderlich aufregender Rennspiele. Acht bis 24 Computerfahrer treten gegen Sie an. In einem Trainingsmodus können Sie alle Strecken üben oder zu einem Rennen sowie einer Meisterschaft antreten. Und in einem (unübersichtlichen) Splitscreen-Modus fahren zwei Personen an einem PC gegeneinander. **(uh)**



Artig reihen sich die Fahrer in der Kurve auf. Da man stets den eigenen Lenker im Blickfeld hat, kommen Schwindelgefühle erst gar nicht auf.



◀ Nur höchst selten werden die sterilen Rennstrecken durch sterile Gebäude aufgelockert.



Keine Rückspiegel, ▶ dafür dieser Blick nach hinten. In der Hektik des Rennens eine höchst unpraktische Lösung.

Udo Hoffmann ★★★★

Das große Plus von Honda Superbike sind die gelungenen Fahreigenschaften. Gerade in den höheren Schwierigkeitsstufen ist es keine Kleinigkeit, die Maschine auf Kurs zu halten. Insbesondere Rennsport-Veteranen werden Glücksgefühle durchströmen, wenn es ihnen gelingt, gegen die zähen Computergegner zu bestehen, einen neuen Rundenrekord zu fahren oder die Maschine immer weiter auszureizen.

Ein Rennen über die volle Distanz artet dann allerdings schon fast in Schwerarbeit aus. Und die eigentlichen Rennstrecken sind nicht gerade ein Muster an Abwechslung. Ein weiteres Ärgernis ist die mangelhafte Speicherfunktion: Fahren Sie gerade eine Meisterschaft, kann ein zweiter Spieler nicht von vorne beginnen, ohne den Spielstand zu löschen.

- \+ Gelungene Fahrphysik
- \+ Sehr variabler Schwierigkeitsgrad
- − Grafik unspektakulär
- − Strecken langweilig

Castrol Honda Superbike World Champions

Hersteller:	Interactive Entertainment
Testversion:	Beta vom Juni '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1-2 (PC), 1-6 (Netzwerk)
Ca.-Preis:	90 Mark

3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx
Hardware, minimum: Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	80	Multi-Player:	70

Spielspaß: 69



Special: Echtzeit-Strategie

ALLES FLIESST

Irgendwo zwischen dem Hektik-Fluß und dem Taktik-Gebirge liegt das Land, in dem die Echtzeit-Strategie entsteht. Mit unserem Special wollen wir Ihnen einen kleinen Reiseführer für dieses seit einigen Jahren blühende Genre anbieten.

Was auch immer wir tun, ob wir nun arbeiten, schlafen, spielen, lieben oder uns über schlechte Programme ärgern: stets vergeht Zeit. Dies merkt man erst recht bei Computerspielen. Nicht nur, daß mit ihnen so manches lange Wochenende erschreckend schnell zu wenigen Stunden zusammenzuschnurren scheint; Computerspiele arbeiten selbst mit der Zeit und werden gerade dadurch erst spannend. Zeit sorgt für Dynamik, das Fehlen von Zeit bedeutet Erstarrung. Ein Refugium, in dem diese Regel scheinbar nicht galt, bewohnten hingegen über viele Jahre die Strategiespiele: Für jeden einzelnen Spielzug konnte man sich praktisch unbegrenzt Zeit lassen und erst intensiv die Folgen abwägen. Doch schon damals wurde nicht wirklich auf das Element der Zeit verzichtet. Denn jede Runde symbolisiert ja auch eine bestimmte Menge an Zeit, die in Bewegungs- und Aktionspunkte für die einzelnen Einheiten umgerechnet wird. Aber natürlich fehlte der für den Spieler unmittelbar spürbare Zeitdruck, unter dem in der Realität Entscheidungen getroffen werden müssen.

Genau hier setzen die Echtzeit-Strategiespiele an. Diese junge Unterabteilung breitet sich erst seit wenigen Jahren im Genre aus. Das hängt nicht zuletzt mit der inzwischen kräftig gewachsenen Rechnerleistung zusammen, durch die sich strategische Berechnungen und flotte Grafik nicht länger ausschließen. Bei ihnen vergeht auch Spielzeit, während man überlegt. Ständig passieren Veränderungen, und zu langes Zögern kann ebenso fatale Konsequenzen haben wie eine falsche Entscheidung. Der Spieler muß daher die Balance finden zwischen einem durchdachten Vorgehen und raschem Reagieren.

Die einzelnen Spiele sind wiederum deutlich unterschiedlich akzentuiert. Mal steht eher strategisches Denken im Vordergrund, mal zügiges Vorankommen. Die Grenzen dieses boomenden Genres sind fließend. Eine exakte Definition fällt schwer, zumal es immer mehr Zwitter gibt, die entweder kräftige Anleihen bei den Action-Kollegen machen oder sich stärker an rundenbasierter Strategie orientieren. Bei einigen Titeln darf man gar wählen, ob in Echtzeit oder rundenweise gespielt wird. Oft wird nicht nur gekämpft, sondern auch produziert, oder es muß gleich richtige Aufbauarbeit geleistet werden.

Wir haben uns bei unserer Vergleichstest-Auswahl weitgehend auf Titel beschränkt, bei denen eine größere Anzahl von – wie auch immer gearteten – Einheiten kommandiert werden muß. Etliche Kandidaten entfielen nach intensiver Diskussion, um den Schwerpunkt nicht ausufern zu lassen. Prominentes Beispiel ist der Taktik-Hit »Commandos«, bei dem die Anweisungen zwar in einer Echtzeit-Umgebung ausgeführt werden, während man sich für die Planung der einzelnen Schritte meist viel Zeit nehmen kann. **(tw)**

Combat Leader (SSI, 1986)

Bei »Combat Leader« wurde der Spieler erstmals aus dem Korsett von Hexfeldern und Runden befreit und konnte die Einheiten per Joystick herumkommandieren. In sieben Szenarien kämpfte man mit Panzern und Infanterie gegen einen ähnlich ausgerüsteten Gegner. Außerdem ließen sich Schlachtfelder zufallsgesteuert generieren. Die bescheidene Präsentation mit kaum erkennbaren Einheiten auf dem C 64 ließ noch nicht erahnen, was später aus dem Genre werden sollte. Immerhin war mit der Missionsstruktur ein Element eingeführt, daß heute in jedem gängigen Echtzeit-Strategiespiel zu finden ist.



Command HQ (Microplay, 1990)

Grafisch war »Command H.Q.« eher ein Rückschritt, während es spielerisch die Strategen zu verzückten Schreien animierte. Auch wenn die Feldzüge im globalen Maßstab durchgeführt wurden, geschahen alle Aktionen in Echtzeit, wodurch das Spiel eine großartige Dynamik erhielt. Davon einmal abgesehen, ist die Verwandtschaft zu heutigen Titeln mit ihren bombastischen Explosionen und Dutzenden verschiedener Einheitentypen ziemlich gering.



Siege (Mindcraft, 1992)

Auch »Siege« gehört zu den Titeln, die schon zur Zeit ihrer Veröffentlichung keinen Schönheitspreis gewinnen konnten. Im Mittelpunkt stand die Erstürmung oder Verteidigung von Burgen im Lande Gurtex. Bei bis zu 300 Einheiten pro Seite herrschte mitunter ein erschreckendes Gewusel, wobei das Spiel anhielt, sobald man einer Einheit einen neuen Befehl geben wollte. Später schob der Hersteller noch weitere Titel im gleichen Stil nach.



1986 1987 1988 1989 1990 1991

Populous (Bullfrog, 1989)

Es war nicht leicht, ein Gott zu sein: Bevor es dem eigenen Volk gut gehen konnte, mußte das Gelände durch gezieltes Einebnen oder Anheben bearbeitet werden, um so Platz für neue Siedlungen zu schaffen. Schließlich stand man in Rivalität mit den Ungläubigen eines anderen Stammes, auf den man die eigenen Anhänger hetzte. Die göttliche Macht wurde gestärkt durch die Größe des anvertrauten Volkes. Die hübsch animierten Kämpfe (einschließlich brennender Hütten) waren sicherlich einzigartig für die damalige Zeit. »Populous« startete seinen Siegeszug auf dem Amiga und wurde nach und nach auch für diverse Konsolen und den PC umgesetzt.



Dune 2 (Westwood/Virgin, 1992)

Dieser Geniestreich ist gleichermaßen Vorbild und Ahnherr der modernen Echtzeit-Strategiespiele. Mit dem Gebäudebau, dem Rohstoffsammeln und den via Maus gesteuerten Einheitentypen gab es bereits in »Dune 2« Elemente, die nach wie vor gerne verwendet werden. Die einzelnen Einheiten bestätigten Befehle per Sprachausgabe, und dem unerfahrenen Spieler standen Ratgeber bei. Trotz dieser vielen guten Ideen sollte es mehrere Jahre dauern, bis das Spielprinzip erneut aufgegriffen wurde und schließlich eine Flut ähnlicher Produkte hervorbrachte.



Fields of Glory (Microprose, 1993)

Viel Feind, wenig Ehr': Trotz Hektik-Faktor entpuppte sich »Fields of Glory« als mittlere strategische Pleite. Brücken wurden zu unüberwindlichen Hindernissen, eigentlich unpassierbare Flüsse benutzte der Computergegner gerne als Schnellstraße. Dennoch bot die Simulation der Napoleonischen Feldzüge interessante Ansätze und hob sich zudem deutlich von »Dune 2« ab. Doch leider hatte man mehr Arbeit in die umfangreiche historische Datenbank investiert als in das eigentliche Spiel.



Warcraft (Blizzard/Interplay, 1994)

Rund zwei Jahre mußten die Spieler warten, bis ein Entwicklerteam namens Blizzard das innovative Spielprinzip von »Dune 2« wiederbelebte. Dabei orientierte man sich so eng am Vorbild, daß nur sein Fantasy-Szenario das Spiel vor dem Plagiatsvorwurf rettete. Inhaltlich rankte sich bei »Warcraft« alles um einen Konflikt zwischen Orks und Menschen, bei dem neben Kampfesmut auch die Versorgung mit Holz und Gold kriegsentscheidend war.



»Z« (Renegade, 1996)

Mit hohen Erwartungen wurde 1996 »Z« entgegengefiebert, das die Bitmap Brothers als echte Innovation ankündigten; besonders hervorgehoben wurde die Intelligenz der eigenen Truppen. Tatsächlich waren die Roboter dann allerdings sehr starrsinnig, verweigerten Befehle und machten dem Spieler überhaupt gern das Leben schwer. Zudem gab es seinerzeit ernsthafte Diskussionen, ob man ein derart actionlastiges Spiel noch mit dem Stempel »Strategie« versehen darf. Immerhin war die Angelegenheit stellenweise recht humorvoll.

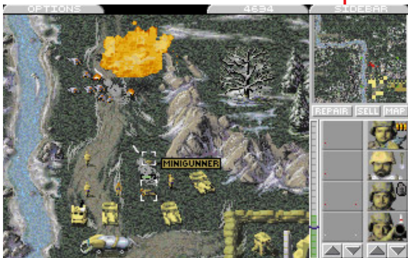


Warcraft 2 (Blizzard, 1995)

Ein Vierteljahr nach dem »Command & Conquer«-Aufmarsch konterte Blizzard mit dem zweiten Teil seines Fantasy-Spektakels. Die Orks setzten darin den geflohenen Menschen über das Meer nach, da ihnen offensichtlich sonst jeglicher Zeitvertreib abging. Wem die mitgelieferten Missionen nicht mehr reichten, der durfte zum Editor greifen und eigene Schlachtfelder gestalten. Als neues Element tauchten Seeschlachten auf, bei denen selbst Orks zu passablen Matrosen wurden. Außerdem gab es den zusätzlichen Rohstoff Öl sowie Drachen und Greife als fliegende Einheitentypen.



1992 1993 1994 1995 1996 1997



Command & Conquer (Westwood, 1995)

Etliche Monate nach »Warcraft« erschien endlich das nächste Echtzeit-Drama der Dune 2-Entwickler. Diesmal veröffentlichte Westwood das meisterhafte Resultat unter eigenem Namen und kletterte damit schnell an die Spitze der Verkaufscharts. Inspiriert durch diesen Erfolg, brach ein Echtzeit-Boom los, der bis heute anhält. Dazu trugen natürlich auch die professionell gefilmten Zwischensequenzen bei, die dem in einer düsteren Zukunftswelt angesiedelten Spiel zusätzlich Atmosphäre verliehen.

Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot (Westwood, 1996)

Was ursprünglich als bessere Missions-CD gedacht war, geriet im Laufe des Jahres 1996 zu einem eigenständigen C&C-Teil. Dieser spielte in einer Welt, in der die Nazis in Deutschland nie an die Macht gelangten, stattdessen griff hier ein größenwahnsinniger Stalin nach der Weltherrschaft. Auch wenn die Computerintelligenz immer noch spürbare Schwachstellen aufwies, war »Command & Conquer 2« so gelungen, daß es nicht nur die Kritiker zu Lobeshymnen hinriß. Viele Spieler begeistert noch heute der ausgereifte Multiplayer-Modus.





Dungeon Keeper (Bullfrog, 1997)

Mit »Dungeon Keeper« verabreichte die Bullfrog-Crew dem Genre eine zwar eigenwillige, aber höchst belebende Frischzellenkur. Es ist der eindrucksvolle Beweis, daß im scheinbar ausgereizten Echtzeit-Ansatz noch etliche Möglichkeiten schlummern: Man agiert als der erzböse Hüter eines Dungeons, der mit Fallen, Monstern und dem gezielten Ausbau seines Höhlensystems allen Eindringlingen das Leben versauert. Einige Abschnitte sind gar nur bei Vollmond zugänglich. Als Tüpfelchen auf dem i wird der gute Avatar aus der »Ultima«-Reihe zur Zielscheibe von Bösartigkeiten. Last but not least besteht die Möglichkeit, die Level in der 3D-Perspektive zu durchwandern.

Starcraft



Gleich drei Rassen treffen auf fremden Planeten aufeinander und werden in kriegerische Auseinandersetzungen verwickelt. Der Spieler wechselt im Verlauf der verzwickten Handlung mehrfach die Perspektive und kontrolliert zunächst die Menschen, dann die insektenähnlichen Zerg und schließlich die hochentwickelten Protoss. Alle Völker sind mit unterschiedlichen Eigenheiten ausgestattet und erfordern jeweils andere Strategien. Ansonsten findet man die übliche Echtzeit-Mischung aus Basisbau, Upgrade-Forschung und Kämpfen, wobei in höheren Missionen bestehende Basen übernommen werden. Bemerkenswert ist der umfangreiche Editor. Starcraft stammt übrigens aus der gleichen Programmierstube, die schon mit den beiden »Warcraft«-Titeln für Aufsehen sorgte.

Fazit: Unsere derzeitige Referenz vereinigt hervorragende Zugänglichkeit mit einer vorbildlichen Missionsstruktur. Auch Genre-Neulinge werden von Starcraft schnell mitgerissen.

Starcraft

Hersteller: Blizzard
Test in Ausgabe: 6/98
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Anzahl Spieler: 1–8
Editor: ja
Anzahl Missionen: 30

Strategie — Hektik



Präsentation: 90
Steuerung: 90
Einstieg: 90

Spielspaß: 88



Dark Reign

Um die letzten Wasser- und Energievorräte streiten bei Dark Reign Regierungseinheiten und aufständische Freiheitskämpfer. Die Rebellen verfügen in erster Linie über Fußtruppen, während das Imperium mit gepanzerten Vehikeln den Sieg erringen will. Auch Saboteure oder Spione können eingesetzt werden. Nach jeder Mission entscheidet man sich erneut, für welche Seite man weiterkämpfen will. Möglich sind komplexe Befehle wie »Angreifen und dabei Abstand halten«. Die Produktion neuer Einheiten funktioniert nur, wenn genug Wasser und Energie verfügbar ist. Mit zunehmender Kampferfahrung werden Ihre Truppen schließlich immer stärker. Außerdem gibt es einen vorzüglichen Editor, mit dem eigene Szenarien komfortabel generiert werden können.

Fazit: Wer Wert auf strategische Details und eine gute Künstliche Intelligenz legt, der liegt hier richtig. Die Komplexität ist größer als bei den meisten Konkurrenzprodukten, die Präsentation setzt hingegen keine neuen Maßstäbe.



Dark Reign

Hersteller: Activision
Test in Ausgabe: 11/97
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Anzahl Spieler: 1–8
Editor: ja
Anzahl Missionen: 25

Strategie — Hektik



Präsentation: 60
Steuerung: 70
Einstieg: 70

Spielspaß: 87



Age of Empires

Echtzeit mal wahrlich klassisch: Kümmern Sie sich um eine von zwölf antiken Zivilisationen und begleiten Sie diese von der Steinzeit bis zur Eisenzeit. Die Missionen sind überaus abwechslungsreich und beschränken sich keineswegs auf pures Gegner-Verhauen. Unter anderem soll ein bestimmtes Bauwerk errichtet werden, Troja wird belagert und das Goldene Vlies gesucht. Je nach Kulturkreis, Epoche und



Technologiestufe verändern sich Aussehen und Eigenschaften der Truppen und Gebäude. Die Sumerer haben die fleißigsten Bauern, die Ägypter die besten Zauberer und die Asiaten die kürzesten Bauzeiten. Über historische Fakten informiert eine Online-Enzyklopädie. Ein Diplomatie-System ist ebenfalls vorhanden.

Fazit: Das hochinteressante Szenario, die sehenswerten Bauwerke und zahlreiche, liebevoll animierte Details machen diese Mischung aus Warcraft, Civilization und Die Siedler zu einem Muß für Echtzeit-Strategen.

Age of Empires

Hersteller: Microsoft
Test in Ausgabe: 12/97
Anspruch: Fortgeschrittene
Anzahl Spieler: 1–8
Editor: ja
Anzahl Missionen: 32

Strategie — Hektik



Präsentation: 80
Steuerung: 80
Einstieg: 80

Spielspaß: 86



Total Annihilation



Die Roboterarmeen der einst verfeindeten, heute aber längst verschwundenen »Arm« und »Core« zerlegen sich auch ohne ihre Schöpfer fleißig weiter. Rund 100 Einheitentypen sorgen beinahe für einen Overkill an Vielfalt. Dabei dürfen Sie sowohl die Gewässer mit Schachtschiffen durchpflügen als auch mit Flugzeugen um die Lufthoheit streiten. Wichtigste Figur ist der Commander, der an beliebigen Stellen neue Gebäude schaffen kann. Eine Spezialität sind die unterschiedlichen Höhenstufen, durch die Hügel und Gebirgszüge eine echte strategische Funktion erhalten. Dies macht auch leichte Einheitentypen wichtiger, die in anderen Spielen nur als Kanonenfutter verwendet werden. Den bombastischen Soundtrack haben die Hollywood-erprobten »Seattle Symphonics« eingespielt.

Fazit: Durch die dreidimensionalen Karten mit »richtigen« Höhenstufen und die intelligent agierenden Computergegner ist Total Annihilation ein Programm mit bemerkenswerten Qualitäten.

Total Annihilation

Hersteller:	GT Interactive
Test in Ausgabe:	11/97
Anspruch:	Fortgeschrittene
Anzahl Spieler:	1–10
Editor:	nur auf Zusatz-CD
Anzahl Missionen:	50

Strategie — Hektik



Präsentation:	70	
Steuerung:	80	
Einstieg:	70	

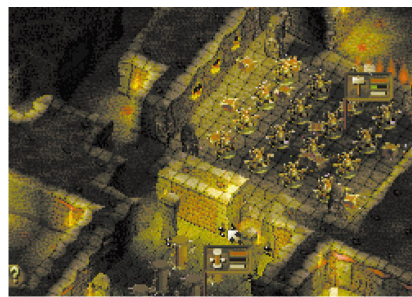
Spielspaß: 86



Dungeon Keeper

Das mit Abstand ungewöhnlichste Spiel in dieser Zusammenstellung ist sicherlich Dungeon Keeper. Als astreiner Bösewicht errichten Sie in 25 Leveln gefährliche Dungeons. Anfangs existiert bloß ein Höhleneingang, hinter dem mit ein paar wenigen Gehilfen Unterkünfte und eine Schatzkammer angelegt werden. Der Abbau von Goldadern füllt die Schatzkammer und erlaubt den Erwerb von hübschen Extras. Bald können Sie sich Folterkammern, Bibliotheken oder ein Gefängnis leisten. Mit einem Friedhof können verblichene Monster eine Widerkehr als Vampir oder Skelett erleben. Schließlich werden mehr und mehr Monster angelockt, die man auf eindringende Helden hetzt. Auch mit Fallen machen Sie den Guten das Leben schwer. Wer mag, kann selbst die Steuerung eines Monsters übernehmen und seine Gegner in der 3D-Perspektive meucheln.

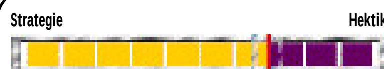
Fazit: Dungeon Keeper ist höchst originell und bietet nicht nur den Echtzeit-Strategen lang anhaltenden Spielspaß. Hier stimmt fast jedes Detail bis hin zum überall durchscheinenden schwarzen Humor.



Dungeon Keeper

Hersteller:	Bullfrog
Test in Ausgabe:	7/97
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Anzahl Spieler:	1–8
Editor:	nein
Anzahl Missionen:	25

Strategie — Hektik



Präsentation:	70	
Steuerung:	70	
Einstieg:	80	

Spielspaß: 85



Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot

In dem pseudo-historischen Szenario gab es keine Nazi-Bedrohung in Europa, stattdessen will hier Stalin den Kontinent unterjochen. Sie wählen eine der beiden Seiten und werden in eine Parallelwelt geschickt, in der es neben real existierenden Waffensystemen auch neue Erfindungen gibt. Zudem müssen Gold und Edelsteine eingesammelt werden, um den Krieg bezahlen zu können. In den abwechslungsreichen Missionen ist mal Albert Einstein zu befreien, mal ein bestimmtes Objekt zu zerstören; der Schwierigkeitsgrad ist dabei einstellbar. Als neues Element wurden Ölfässer eingeführt. Bei einem Treffer explodieren diese und lösen mitunter eine ansehnliche Kettenreaktion aus.



Fazit: Alarmstufe Rot gehört nicht ohne Grund zu den erfolgreichsten Spielen in Deutschland. Obwohl es bereits Ende 1996 erschien, kann es heute noch begeistern und reizt auch zu Multiplayer-Partien.

C&C 2: Alarmstufe Rot

Hersteller:	Westwood
Test in Ausgabe:	12/96
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Anzahl Spieler:	1–8
Editor:	ja
Anzahl Missionen:	41

Strategie — Hektik



Präsentation:	60	
Steuerung:	80	
Einstieg:	80	

Spielspaß: 85



KKND 2 – Krossfire



Wie der ausgeschriebene Titel es schon andeutet: Bei »Krush, Kill'n Destroy« geht es um die Auslöschung des Gegners. Diesmal treten gleich drei, durch herzliche gegenseitige Abneigung verbundene Seiten gegeneinander an, darunter auch der Menschen überdrüssige Arbeitsroboter. Auf der von einem Atomkrieg verwüsteten Erde errichtet man in bewährter Manier Stützpunkte, sucht nach Öl und produziert neue Einheiten. KKND 2 ist gnadenlos schwer und keinesfalls für unerfahrene Echtzeit-Strategen geeignet. Die nicht ganz ausgereifte Computer-Intelligenz wird durch eine bedrückende zahlenmäßige Übermacht der digitalen Kontrahenten ausgeglichen.

Fazit: KKND 2 ist ein ideales Geschenk für alle strategische Aufschneider in Ihrem Freundeskreis. Wem bislang die meisten Programme zu leicht sind, der wird hier seinen Meister finden. Dennoch motiviert das atmosphärische Echtzeit-Szenario zu immer neuen Versuchen.

KKND 2 – Krossfire

Hersteller:	Melbourne House
Test in Ausgabe:	7/98
Anspruch:	Profis
Anzahl Spieler:	1–8
Editor:	nein
Anzahl Missionen:	50

Strategie — Hektik



Präsentation:	70
Steuerung:	80
Einstieg:	50

Spielspaß: 76



Dark Omen

Im fantasymäßigen Warhammer-Universium ist dieses schicke, untypische Programm angesiedelt. Anders als bei den meisten Echtzeit-Strategiespielen wird die dreidimensionale Landschaft in stufenlos zoom- und drehbarer, schräger Draufsicht dargestellt. In der Rolle eines Söldnerhauptmanns kämpfen Sie nicht nur gegen Orks, sondern müssen auch ganze Truppen von Zombies, Skeletten und Vampiren schleunigst zurück auf den Friedhof befördern. Magie gehört ebenfalls zu den Kämpfen, was angesichts der Untoten-Massen oft dringend notwendig erscheint. Zudem finden sich mitunter stärkende Gegenstände auf den Schlachtfeldern. Mit dem Lohn für erfolgreich absolvierte Aufträge rekrutiert man Ersatz für gefallene Soldaten.

Fazit: Wer sich auch nur irgendwie für das Warhammer-Szenario erwärmen kann, dem sei das ausgesprochen gelungene Dark Omen ans Herz gelegt. Erfrischende Ideen, taktische Feinheiten und eine faszinierende Story werden Sie lange fesseln.



Dark Omen

Hersteller:	Electronic Arts
Test in Ausgabe:	4/98
Anspruch:	Fortgeschrittene
Anzahl Spieler:	1–2
Editor:	nein
Anzahl Missionen:	30

Strategie — Hektik



Präsentation:	80
Steuerung:	80
Einstieg:	90

Spielspaß: 76



Earth 2140

Die Zukunft – ein düsterer Hort voller Vernichtung und gewissenloser Kampfmaschinen. Von diesen pessimistischen Erwartungen gehen auch die Macher von Earth 2140 aus, damit eine Rechtfertigung für ihre wilden Echtzeit-Schlachten besteht. Zwei gegnerische Lager versuchen, sich mit Rohstoffgewinnung, Gebäudebau und der Produktion von Einheiten ausreichend auf die Kämpfe vorzubereiten. In den Auseinan-



dersetzungen treten neben Panzern und Hubschraubern auch große Mechs und andere exotische Waffensysteme gegeneinander an. Hilfreich sind zudem komplexe Anweisungen wie »Einheit eskortieren« oder virtuelle Generäle, die eigenständig Truppen dirigieren. Bemerkenswerterweise ändert sich die Anordnung der wichtiger Elemente auf den Karten beim erneuten Spielen einer Mission.

Fazit: Earth 2140 ist solide, gut bekömmliche Kost für Feldherren, die neue Herausforderungen suchen. Originalitäts-Blumentöpfe kann der offensichtliche C & C-Klon aber nicht gewinnen.

Earth 2140

Hersteller:	Topware
Test in Ausgabe:	7/97
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Anzahl Spieler:	1–6
Editor:	nein
Anzahl Missionen:	50

Strategie — Hektik



Präsentation:	60
Steuerung:	70
Einstieg:	60

Spielspaß: 76



Seven Kingdoms

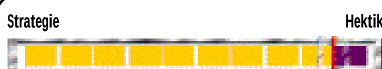


Sieben Völker mit ebenso vielen Königen ringen in einer altertümlichen Fantasy-Welt um die Vorherrschaft. Zudem gibt es eine Dämonenplage, die ebenfalls militärisch bewältigt werden muß. Die unvermeidlichen Kämpfe sind dabei nur einer von mehreren Faktoren, die zum Sieg führen. Mit gefundenen Schriftrollen werden Tempel errichtet. Die dort verehrten Gottheiten können durch Gebete herbeigerufen werden und unterstützen Sie im Kampf. Viel Wert wird auf Elemente wie Spionage, Handel und Diplomatie gelegt. Nach einer Weile wachsen die von Ihnen gegründeten Dörfer zu richtigen Städten heran, deren Loyalität Sie notfalls mit der Errichtung von Forts sichern. Zufallsereignisse wie Unwetter lockern das Spiel zusätzlich auf. Wer die Missionen bestanden hat, kann sich Welten neu generieren lassen.

Fazit: Seven Kingdoms merkt man an, daß es von einem Experten für Wirtschaftssimulationen entwickelt wurde. Daher sollten Sie keine Allergie gegen Übersichtstabellen haben.

Seven Kingdoms

Hersteller: Interactive Magic
Test in Ausgabe: 12/97
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Anzahl Spieler: 1–7
Editor: Zufallsgenerator
Anzahl Missionen: 15



Präsentation: 50
Steuerung: 60
Einstieg: 50

Spielspaß: 75



Myth – Kreuzzug ins Ungewisse

Wie bei Dark Omen können Sie auch bei dem Kreuzzug ins Ungewisse die dreidimensionale Karte frei drehen und zoomen. Auf Bau-Möglichkeiten wurde verzichtet, dafür gewinnen die eigenen Recken mit jedem bestandenen Kampf neue Erfahrungen. Wichtig für den Sieg sind besonders die richtige Formation und eine optimale Aufstellung der Truppen. So sind Zwerge langsam, können dafür jedoch Minen verlegen. Gegner sind ewig ruhelose Zombies, Vampire und böse Zauberer. Die Umgebung ist mittelalterlich gestaltet, wobei sich das Wetter ändert und Regenschauer durchaus brennende Pfeile löschen können, bevor diese ihr Ziel erreichen. Empfehlenswert ist vor allem der gelungene Mehrspieler-Modus.

Fazit: Die hektischen Gefechte mit einem rasch reagierenden und intelligent alle Schwächen ausnutzenden Computergegner lassen wenig Raum für taktisches Vorgehen. Anders sieht dies aus, wenn man gegen menschliche Spieler antritt.



Myth – Kreuzzug ins Ungewisse

Hersteller: Eidos
Test in Ausgabe: 12/97
Anspruch: Fortgeschrittene
Anzahl Spieler: 1–16
Editor: nein
Anzahl Missionen: 25



Präsentation: 80
Steuerung: 60
Einstieg: 60

Spielspaß: 73



Sid Meier's Gettysburg

Eine der wichtigsten Schlachten des amerikanischen Bürgerkriegs wurde bei Gettysburg geschlagen und ist in dieser Umsetzung von Sid Meier in zahlreichen Details nachspielbar. Meist geht es darum, strategisch wichtige Hügel zu erobern, von denen aus man das Schlachtfeld besser kontrollieren kann. Die historisch akkuraten Regimenter und Bataillone folgen Ihren Befehlen so



lange, bis ihre Moral zu stark sinkt und sie einfach den Rückzug antreten; manchmal ergeben sie sich sogar der Gegenseite. Absolvierte Kämpfe können in einer Wiederholung betrachtet werden. Die 40 Szenarien stehen entweder einzeln zur Verfügung oder können zu einer Schlacht zusammengestellt werden. Es gibt vier Schwierigkeitsgrade.

Fazit: Der amerikanische Bürgerkrieg wird sicherlich nicht jeden begeistern können, zumal Sid Meiers detailverliebte Umsetzung es weder den Hardcore-Strategen noch den Echtzeit-Enthusiasten recht machen kann.

Sid Meier's Gettysburg

Hersteller: Electronic Arts
Test in Ausgabe: 12/97
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Anzahl Spieler: 1–8
Editor: nein
Anzahl Missionen: 40



Präsentation: 60
Steuerung: 60
Einstieg: 60

Spielspaß: 62



Ferner liefen

Die Echtzeit-Welt ist groß: In dieser Übersicht präsentieren wir alle Echtzeit-Strategiespiele, die in unserem Vergleichstest aus Platzgründen nicht vertreten sind.

WARCRAFT 2



Hersteller: Blizzard
Test in Ausgabe: 1/96
Spielspaß: 81

LEVIATHAN



Hersteller: Logic Factory
Test in Ausgabe 11/97
Spielspaß: 75

AKTE EUROPA



Hersteller: Eidos
Test in Ausgabe: 11/97
Spielspaß: 72

WAR WIND 2



Hersteller: SSI
Test in Ausgabe: 2/98
Spielspaß: 70

GENE WARS



Hersteller: Bullfrog
Test in Ausgabe: 10/96
Spielspaß: 68

EMERGENCY



Hersteller: Topware
Test in Ausgabe: 6/98
Spielspaß: 67

WARBREEDS



Hersteller: Red Orb Entert.
Test in Ausgabe: 4/98
Spielspaß: 62

RISING LANDS



Hersteller: Microids
Test in Ausgabe: 3/98
Spielspaß: 62

ARMOR COMMAND



Hersteller: Ripcord/Acclaim
Test in Ausgabe: 5/98
Spielspaß: 58

7TH LEGION



Hersteller: Microprose
Test in Ausgabe: 11/97
Spielspaß: 58

CONQUEST EARTH



Hersteller: Eidos
Test in Ausgabe: 12/97
Spielspaß: 48

BLOOD AND MAGIC



Hersteller: Interplay
Test in Ausgabe: 1/97
Spielspaß: 47

VLAD TEPES DRACULA



Hersteller: Tewi
Test in Ausgabe: 4/98
Spielspaß: 38

SEVEN YEARS WAR



Hersteller: CDV
Test in Ausgabe: 4/98
Spielspaß: 35

OSTFRONT



Hersteller: Mindscape
Test in Ausgabe: 2/98
Spielspaß: 18

Kampf gegen Hollywood

start



Thomas Köglmayr

Was haben Walt Disney und die Gebrüder Warner dagegen, daß ich meinen PC aufrüsten will? Nichts, möchte man meinen – und doch blockieren diese beiden Konzerne, zusammen mit ein paar anderen Filmgrößen, mein nächstes Hardware-Update schon seit zwei Jahren. Es geht um die DVD, respektive um die dazugehörigen Laufwerke. Technisch ist seit Jahren alles klar, und wir könnten alle längst die CD-ROM-Laufwerke vergessen und statt dessen DVD-Laufwerke einsetzen. Doch die Hollywood-Gewaltigen legen ihr Veto ein, denn schließlich lassen sich damit auch Filme ansehen.

Und genau hier gibt es Knatsch, da die Konzerne immer noch bestimmen wollen, wer wann welche Filme sehen darf. Könnte einem als Spieler ja egal sein, schließlich geht es mir nur um die Platzvorteile der DVD. Doch trotzdem darf ich mich nun mit einem Wirrwarr aus verschiedenen Kopierschutz-Mechanismen rumschlagen. Ein Kopierschutz im Treiber, einer in der DVD-Karte, und schließlich noch einer im Laufwerk. Dabei bin ich schon froh, wenn eine neue Hardware überhaupt funktioniert. Auf künstliches Verkomplizieren kann ich getrost verzichten. Ich will mir auch nicht vorschreiben lassen, in welcher Sprache ich mir einen Film anzuschauen habe. Dank der verschiedenen Patches im Internet, mit denen man den Kopierschutz umgehen kann, ist die Frage der Ländercodes recht leicht zu lösen. Doch wie sieht es mit Spielen auf DVD aus: Werden die sich auch nicht auf einem deutschen Rechner installieren lassen, wenn sich die Amerikaner querlegen? Bahnt sich da vielleicht sogar eine unheilige Allianz mit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften an?

Ich werde mir auf jeden Fall eines der DVD-Laufwerke der zweiten Generation besorgen. Dazu gehören nämlich Modelle, die es mit den Ländercodes nicht so genau nehmen. Welches Laufwerk für Sie das richtige ist, können Sie in unserem DVD-Test ab der Seite 168 nachlesen.

Ihr T. Köglmayr



Behelfsmonitore. Um die magische 2000 Mark-Grenze zu halten, bekommt man derzeit zu kräftigen Pentium-II-Systemen lächerliche 15-Zöller verkauft. Tip: Die Kisten gleich im Laden stehen lassen und dafür mindestens einen 17-Zoll-Bildschirmen mitnehmen.



DVD-Laufwerke. Die neuen können alles, was ein CD-ROM-Laufwerk leistet, und verkraften darüber hinaus auch noch Scheiben, auf die bis zu 17 GByte draufpassen sollen. Fehlen nur noch die reinrassigen DVD-Spiele ...



Nur noch unwesentlich teurer als CD-ROM-Laufwerke: Wir testen DVD-Player für den PC.



Vergleichstest: DVD-Player für den PC

DIE CD-KILLER *TRETEN AN*

Sie schrecken vor dem Kauf eines DVD-Laufwerks zurück? Dazu haben Sie auch allen Grund. Denn die Technik ist noch neu, die Vor- und Nachteile eines DVD-Gerätes gegenüber CD-ROM sind alles andere als deutlich erkennbar. Dieser Test macht Schluß mit Ungewißheiten und sagt Ihnen, ob sich der Umstieg auf einen DVD-Player lohnt.

Wenn man von der DVD hört oder liest, heißt es immer, daß auf die »digitale vielseitige Scheibe« (»Digital Versatile Disc«) so wunderbar viele Daten drauf passen und daß sie ideal als Speichermedium für Spielfilme geeignet ist. Die wirklichen Vor- und Nachteile bleiben aber ungenannt. Deshalb stellt dieser Artikel an erster Stelle die vielen Vorzüge eines DVD-Players heraus, sagt aber auch, mit welchen Problemen Sie rechnen müssen.

Damit Sie eine Übersicht über die bereits auf dem Markt befindlichen Geräte bekommen, testete PC Player sechs DVD-Laufwerke. In der großen Übersichtstabelle auf Seite 176 können Sie die verschiedenen Ausstattungsmerkmale, Preise und Leistungsdaten direkt vergleichen. Achten Sie beim Kauf eines Laufwerks darauf, ob eine Decoder-Karte mitgeliefert wird. Diese brauchen Sie, wenn Sie Spielfilme von DVD anschauen wollen oder DVD-Spiele spielen, die MPEG2-Videos enthalten.



Auf dem Bild deutlich zu erkennnen, um wieviel detailreicher sich DVD-Spiele präsentieren können.

Viele Vorteile mit DVD

Daß auf der DVD-Scheibe mächtig viel Platz ist, dürfte ihr Hauptvorteil sein. Schließlich ist ein Speichervolumen zwischen 4,7 und 17 GByte wirklich eine Menge Holz. Der zweite große Pluspunkt ist die Vielseitigkeit eines DVD-Laufwerks: Man braucht kein extra CD-Laufwerk, weil der DVD-Player auch die normalen CDs, CD-Rs und CD-RWs schluckt. Legt man eine Spielfilm-DVD ein, stehen viele Features zur Verfügung, auf die man bei einem normalen Videorecorder verzichten muß. Beispielsweise ein Menü, über das man verschiedene Szenen anspringen kann. Auf vielen Film-DVDs sind mehrere Sprachversionen gespeichert, zwischen denen man einfach wechseln kann. Außerdem lassen sich Untertitel einblenden, sofern diese auf der Scheibe vorhanden sind. Für das richtige akustische Feeling sorgt hochwertiger Surround-Sound. Dabei darf man zwischen normalem Stereo-Ausgang, Pro-Logic-Surround und Dolby-Digital (AC-3) wählen. Je nach mitgelieferter Player-Software sind auch Screenshots von DVD-Filmen möglich – sofern der Streifen nicht mit einem Copyright-Signal ausgestattet ist.

Auch die Spieleindustrie macht sich langsam die Vorteile der DVD zunutze. Allerdings wartet man hier noch vergeblich auf die Killer-Applikation, die der DVD zum absoluten Durchbruch verhilft. Solange dieses Spiel nicht auf dem Markt ist, bleibt die Trendwende hin zu DVD-Laufwerken wohl weiterhin zögerlich. Und solange keine breite Basis installiert ist, bleibt wohl auch das Super-DVD-Spiel aus. So wird sich die Katze noch eine Zeitlang in den Schwanz beißen. Aber das war seinerzeit bei der CD nicht anders.

Auch auf der E3 war kein Killerspiel für DVD zu sehen. Waren 1993 »The 7th Guest« von Trilobyte oder LucasArts' »Rebel Assault« CD-ROM-Kaufanreize allererster Güte, sieht es an der DVD-Front düster aus. Ein paar aufpolierte Umsetzungen grafiklastiger Abenteuer wie Red Orbs »Riven«, Activisions »Zork Grand Inquisitor« oder »The Journeyman Project 3«, bessere Grafik und Surround-Sound beim schon erschienenen »Tex Murphy: Overseer«, das ist schon das höchste der Gefühle. Sogar »Dragon's Lair«, der Urahn aller interaktiven Filme, soll für das neue Medium wiederaufgelegt werden.

So haben wir getestet

Der Test-PC

Alle Testkandidaten wurden an einen Pentium/200-MMX mit 64 MByte Hauptspeicher angeschlossen. Das jeweilige DVD-Laufwerk wurde als »Master« an den Secondary Port angeschlossen. Am Primary Port«verrichteten zwei Festplatten mit jeweils 1,2 GByte ihre Arbeit. Jedes Laufwerk bekam im Test ein neues Windows 95 spendiert, damit keine alten Treiber den Test beeinträchtigen. Damit die Testumgebung praxisnah ist, waren zusätzlich Anwendungen wie MS-Office, T-Online, CompuServe und Corel-Draw installiert.

Installation (5 Prozent):

Was für den einen selbstverständlich sein mag, ist für den anderen ein schwieriger Eingriff: das Öffnen des Rechners und der Einbau der Decoder-Karte und des DVD-Laufwerks. Damit auch Anwender damit zurechtkommen, die ihren PC noch nie aufgeschraubt haben, muß das mitgelieferte Handbuch ausreichend Hilfestellung geben. Dabei prüften wir, ob alle Handgriffe ordentlich beschrieben und bebildert sind. Zusätzliche Pluspunkte gibt's für einen Abschnitt mit Problemlösungen, ein Glossar und einen Index. Das Handbuch sollte selbstverständlich deutsch sein.

Ausstattung (25 Prozent):

Bei der Ausstattung prüften wir wichtige Punkte wie einen ordentlich programmierten Treiber und die zusätzlich mitgelieferte Software. Damit es beim Anschluß keine Probleme gibt, müssen alle nötigen Kabel im Lieferumfang enthalten sein. Mit dem IDE-Kabel schließt man den DVD-Player an den Rechner an. Ein Audio-Kabel sorgt für die Verbindung des Laufwerks mit der Decoder-Karte, sofern diese mitgeliefert wird. Pluspunkte gibt's auch für einen großen Cache-Speicher, ein anwenderfreundliches Ländercode-Handling, einen Play-Button für Audio-CDs und einen Kopfhöreranschluß am Laufwerk. Wert wird auch auf die Qualität der mitgelieferten Decoder-Karte gelegt.

Leistung (65 Prozent):

Jedes DVD-Laufwerk mußte sich einer Reihe von Tests unterziehen. Zum einen wird die Leistung als normales CD-Laufwerk geprüft, dazu kommen natürlich die speziellen DVD-Stärken und -Schwächen:

- Die DVD-Lesegeschwindigkeit wird durch das Lesen einer 256 138 Kilobyte großen Videodatei bestimmt – die benötigte Zeit wird festgehalten. Daraus errechnet man dann, wie viele Kilobyte pro Sekunde das Laufwerk von der DVD liest.
- Das Lesetempo bei eingelegter CD-ROM ermittelt das Benchmark-Programm »CD-Tach/Pro«, das sowohl im inneren als auch im äußeren Bereich der CD mißt, um die unterschiedlichen Geschwindigkeiten der CAV-Technik zu berücksichtigen. Je höher die durchschnittliche Lesegeschwindigkeit, desto mehr Daten kann das Laufwerk über den E-IDE-Port zum Rechner schicken.
- Wer einen CD-Brenner besitzt, für den ist das Feature interessant, ob sich der DVD-Player als Quell-Laufwerk für Audio-CDs einsetzen läßt. Aus der Tabelle ist ersichtlich, ob und wie schnell die DVD-Laufwerke bei eingelegter Audio-CD die Daten digital auslesen. Je flotter dies geht, um so sicherer lassen sich die Daten zum Brenner schicken.
- Die Zugriffszeit ist bei Filmen relativ uninteressant, da die Daten sowieso in einem Stück auf der DVD vorhanden sind. Wichtiger ist dieser Wert etwa bei Datenbanken wie einer Telefon-CD oder einem Lexikon, wo das Laufwerk auf viele einzelne Dateien zugreifen muß. Je geringer die Zugriffszeit, desto besser.
- Probleme haben manche DVD-Laufwerke mit der Erkennungszeit. Das Gerät muß erst prüfen, um welche Art Scheibe es sich handelt (DVD, CD, CD-R oder CD-RW). Aus diesem Grund wird für jedes Laufwerk die Zeit gemessen, die es braucht, um die Medien zu erkennen (Dabei wurde die Zeit genommen vom Schließen der Schublade bis der Explorer den Titel der eingelegten Scheibe erkannt hat).
- Ob und in welcher Weise das Laufwerk über einen integrierten digitalen Kopierschutz verfügt, wird getestet, indem Teile der drei Filme »Wallace & Gromit«, »12 Monkeys« und »Dawn of the Dead« per Explorer auf die Festplatte kopiert werden. Wallace & Gromit und Dawn of the Dead besitzen keinen Kopierschutz und sollten sich von jedem Laufwerk digital kopieren lassen. 12 Monkeys dagegen ist mit einem Kopierschutz ausgestattet. Funktioniert er, erscheint die Meldung: »Die Datei kann nicht kopiert werden. Das Gerät erkennt den Befehl nicht.«
- Ob die Decoder-Karten sowohl mit PAL als auch mit der amerikanischen NTSC-Norm zurechtkommen, testet PC Player, indem die Filme einmal auf dem Fernseher betrachtet und einmal auf analoges Videoband aufgenommen werden.
  Der in der PAL-Version vorliegende Wallace&Gromit-Film sollte sowohl auf dem Fernseher korrekt erscheinen als auch problemlos mit einem PAL-Videorecorder auf Videoband aufzunehmen sein. 12 Monkeys und George Romeros Dawn of the Dead sind NTSC-Filme. Keine der im Test verwendeten Decoder-Karten konnte dem Videorecorder ein »verständliches« Signal liefern. So fand man auf dem Band störende Streifen und Flackern wieder. Unterschiedlich ist die Darstellung auf dem Fernseher: Zeigt sich Dawn of the Dead nur in schwarzweiß, ist der für Europa ausgelegte 12 Monkeys in Farbe.

Preis/Leistung (5 Prozent):

Für die Bewertung der Preis/Leistung wurde die Leistung des jeweiligen Laufwerks im CD-ROM- und DVD-Betrieb im Verhältnis zum Preis gesetzt. Mitbewertet wurde selbstverständlich auch, ob das Laufwerk mit oder ohne Decoder-Karte geliefert wird.

Es gibt auch vereinzelte Neuproduktionen: So sollen »Lander« (Psygnosis) und »Tonic Trouble« (Ubi Soft) auf dem neuen Speichermedium ausgeliefert werden, doch der Platz auf dem Datenträger wird wieder nur für einen angeblich überragenden Surround-Sound genutzt – dabei haben die wenigsten Spieler geeignete Decoder direkt neben dem PC stehen oder eine entsprechende Surround-Karte im PC eingebaut.

Andere Hersteller halten sich bedeckt: Allenfalls aus Platz- und Kostengründen kündigen sie ihre Titel auf DVD an, den Kopierschutz-Effekt verschweigen sie dabei fast schon verschämt. Doch das mag der einzige Grund sein, warum die Spieleschreiber auf DVD umsteigen werden: Eine DVD-Brenner-Szene gibt es noch nicht. Kein Wunder bei Preisen für DVD-Brenner, die um die 30 000 Mark liegen. **(tk)**

TOSHIBA DVD SD-M1102



Toshiba gehört zu den Mitbegründern des DVD-Standards und bringt nun sein eigenes Laufwerk für den PC heraus. Auf der Verpackung prangt etwas verwirrend der Slogan »with CD-R-Support«, was lediglich bedeutet, daß der SD-M1102 auch CD-Rs lesen, aber nicht brennen kann.

Ausstattung

Toshiba liefert das Laufwerk ohne Decoder-Karte an die Distributoren aus. Diese packen dem SD-M1102 dann unterschiedliche Karten bei – im Regal beim Händler können in den Paketen also verschiedene Decoder-Karten enthalten sein. Daher verwendete das Testlabor eine Standardkarte von Quadrant, die Cinemaster mit dem Zoran-Chipsatz. Die Karte kommt ohne Loop-Through-Kabel aus und schickt die Daten der DVD-Filme per DMA-Transfer über den PCI-Bus.

Zusätzlich legt Toshiba dem Laufwerk drei DVD-Titel bei: einen Star-Trek-Screensaver mit etlichen Filmausschnitten aus »First Contact«, das Spiel »Silent Steel« sowie »David«, eine mit Filmausschnitten und Musik-Trailern vollgestopfte DVD.

Das SD-M1102 selbst kann bei eingelegter DVD mit zweifacher Geschwindigkeit lesen, was bei DVD einer Übertragungsrate von 2700 KByte pro Sekunde entspricht. Beim Lesen einer normalen CD (auch CD-R oder CD-RW) kommt das Laufwerk auf maximal 24faches Tempo. Der interne Cache-Speicher ist mit 256 KByte ausgestattet. Zur Aufnahme der Datenscheiben arbeitet das DVD-Laufwerk mit einer gewöhnlichen Schublade – ein Play-Button fürs Abspielen von Musik-CDs fehlt ebenso wie ein Kopfhöreranschluß.

Installation

Wer seinen Rechner schon einmal offen hatte und weiß, wie man eine Festplatte oder ähnliches anschließt, kommt auch mit dem etwas spärlichen Handbuch gut zurecht. Ansonsten ist der Einbau so einfach wie bei einem CD-Laufwerk. Laien sollten sich aber von einem versierten Bekannten helfen lassen – dem Handbuch fehlen Bebilderungen, die die Installation gerade für Anfänger stark erleichtern würden.

Die Decoder-Karte für die DVD-Filme steckt man in einen freien PCI-Steckplatz – eine umständliche Kabelverbindung zur Grafikkarte ist nicht nötig. Statt der Decoder-Karte fand Windows jedoch lediglich die im Testrechner vorhandene Teles-ISDN-Karte und verlangte ausschließlich nach deren Treibern. Erst ein Ausbau der ISDN-Karte erlaubte es, die Treiber zu installieren und die Karte einzubinden.

Eine Abfrage des Ländercodes fand nicht statt. Laut Toshiba ist im SD-M1102 kein Ländercode gespeichert. Der Code funktioniert lediglich über die entsprechende Player-Software. Das hat den großen Vorteil, daß sich mit einem Treiberwechsel auch DVD-Videos mit einem anderen Ländercode anschauen lassen. Dies will Toshiba mit der nächsten Generation jedoch ändern und den Ländercode fest im Laufwerk integrieren.

Leistung

Toshiba gibt für sein Laufwerk eine Leserate von 2700 KByte pro Sekunde an. Das Kopieren der 256 138 Kilobyte großen Datei von der DVD-Scheibe dauerte allerdings 2:29 Minuten, was einer Übertragungsrate von lediglich 1720 Kilobyte pro Sekunde entspricht. Das Benchmark-Programm CD-Tach/Pro ermittelte eine durchschnittliche Übertragungsrate von 1490 Kilobyte pro Sekunde beim Lesen von normalen CDs. Auch das ist wesentlich weniger als die angegebenen 3600 Kilobyte. Die Erkennungszeiten der unterschiedlichen Medien sind lobenswert kurz. Sowohl für die DVD als auch für die CD und CD-R brauchte das Laufwerk jeweils lediglich zehn Sekunden. Abzuraten ist von der Cinemaster-Karte von Quadrant: Mit den aktuellen Treibern lassen sich lediglich DVD-Videos abspielen. Einzelne Video-Dateien, wie sie beispielsweise auf der Star-Trek-Screensaver-DVD vorhanden sind, kann die Cinemaster-Software nicht öffnen. Zudem ist die Darstellungsqualität unzureichend, weil ein Lattenzaun-Effekt auf dem Computermonitor entsteht (siehe Glossar). Wird das Bild dagegen auf den Fernseher umgeleitet, ist die Qualität hervorragend.

Die Wallace & Gromit-Test-DVD besitzt keinen Kopierschutz und ließ sich mit dem Toshiba-Cinemaster-Gespann problemlos auf Videoband und auch digital auf die Festplatte kopieren. Die beiden anderen Testfilme – 12 Monkeys und Dawn of the Dead – konnten wegen ihrer NTSC-Technik nur mit Störungen auf Video aufgezeichnet werden. Ein Kopieren auf Festplatte war beim nicht kopiergeschützten Film Dawn of the Dead möglich. Bei 12 Monkeys reagierte das SD-M1102 richtig und verweigerte das Kopieren, da der Film einen Kopierschutz besitzt.

Fazit: **Das Toshiba-Laufwerk ist nicht nur recht teuer, es bringt zudem eine unzureichende Leistung, die die anderen Testkandidaten überbieten können.**

- **Sehr hoher Preis**
- **Magere Leistung beim DVD- und CD-ROM-Betrieb**

PC PLAYER Wertung

Installation:	50	
Ausstattung:	30	
Leistung:	70	
Preis/Leistung:	70	
Circa-Preis:	400	Mark (ohne Decoder-Kt.)

Gesamtwertung: 60

Hardware



GUILLEMOT MAXI DVD THEATER

Guillemot stellt selbst keine DVD-Laufwerke her. Daher findet man im Paket ein Toshiba-Laufwerk, das mit der Realmagic-Decoder-Karte von Sigma Designs ausgestattet ist.

Ausstattung

Zwei DVD-Titel packt Guillemot seinem Paket bei: Star Treks »First-Contact«-Bildschirmschoner, der einige Ausschnitte aus dem Kinofilm enthält, und »The Challenge of the Universe«. Die Installation dieser DVD brachte den Testrechner jedoch zum Absturz. Die Realmagic-Decoder-Karte verbindet man per Loop-Through-Kabel mit der Grafikkarte, was die Bildqualität des Monitors beeinträchtigen kann. Dafür ist die Karte so von der verwendeten Grafikkarte völlig unabhängig. Der Karte liegt ein Kabel bei, das einen S-Video-Ausgang und einen Composite-Ausgang zum Fernseher bietet, sowie einen Dolby AC-3-Ausgang.

Das Laufwerk, das man im Guillemot-Paket findet, besitzt dieselben Ausstattungsmerkmale wie das Toshiba-Laufwerk: zweifache Lesegeschwindigkeit bei DVDs (2700 KByte/s), 24faches Tempo bei normalen CDs, 256 KByte RAM und ein fehlender Play-Button und Kopfhöreranschluß.

Installation

Im Paket findet man das Toshiba-Handbuch, das den Einbau des Laufwerks zwar ordentlich beschreibt, ein paar erklärende Bebilderungen würden Laien aber beim Einbau helfen. Das Handbuch zur Realmagic-Karte ist dagegen sehr ausführlich, aber leider englisch. Es beschreibt den Einbau der Karte in den Rechner und den Umgang mit der Player-Software im Detail. Zusätzlich gibt es Hilfestellung, wenn es zu Problemen mit DVDs kommen sollte.

Legt man die Treiber-CD ins Laufwerk, beginnt die Installation der nötigen Treiber und der Player-Software automatisch. Anschließend startet ein Konfigurations-Programm, das das Videobild in das Overlay-Fenster einpaßt. Zusätzlich lassen sich Helligkeit, Kontrast, Farbe und Lautstärke voreinstellen. Zu jedem Menüpunkt gibt das Handbuch ausführliche Informationen und läßt den User nicht im Stich – Englischkenntnisse vorausgesetzt.

Problemlos funktioniert die Verbindung der Decoder-Karte mit dem Fernseher oder dem Videorecorder, wenn ein Composite- oder S-Video-Eingang vorhanden ist. Auf dem S-Video- und dem Composite-Ausgang der Realmagic-Karte liegt ständig ein Signal an. Man muß den Fernsehbetrieb also nicht erst per Software einschalten und kann auf dem Monitor und dem Fernseher parallel das Videobild empfangen.

Leistung

Beim Lesen der DVD kam das Guillemot-Laufwerk auf 1707 Kilobyte in der Sekunde, erreichte im Test also längst nicht die angegebenen 2700 Kilobyte. Beim Einsatz als normales CD-Laufwerk ermittelte das Benchmark-Programm CD-Tach/Pro lediglich 1490 Kilobyte und ist damit weit von den angegebenen 3600 Kilobyte entfernt. Dafür fiel positiv auf, daß das Gerät bei eingelegter CD sehr ruhig und ohne Vibrationen arbeitet, wie das häufig bei schnellen CD-Laufwerken der Fall ist. Hervorragend ist die kurze Erkennungszeit der eingelegten Medien. Ob DVD, CD oder CD-R – innerhalb von schnellen zehn Sekunden hat das SD-M1102 das entsprechende Medium gefunden und kann darauf zugreifen.

Weniger überzeugte im Test die Bildqualität der Realmagic-Karte. Auf dem Computermonitor sind vor allem in Farbverläufen störende Pixel erkennbar. Auf dem Fernseher fallen sie dagegen nicht auf.

Der erste Testfilm, Wallace & Gromit, der über keinen Kopierschutz verfügt, ließ sich problemlos auf das analoge Videoband und die Festplatte kopieren. Mit den beiden NTSC-Filmen 12 Monkeys und Dawn of the Dead kommen die PAL-Videorecorder jedoch nicht zurecht und nehmen den Film flackernd oder mit vielen Störsignalen auf. 12 Monkeys konnte mit dem Guillemot-Laufwerk nicht digital kopiert werden, da der Film über einen Kopierschutz verfügt. Bei Dawn of the Dead, das ohne Kopierschutz daherkommt, klappte die Duplikation problemlos.

Noch arbeitet die DVD-Player-Software jedoch recht instabil. Wechselt man bei 12 Monkeys beispielsweise die Sprache bei laufendem Film, reißt das den Rechner in die Tiefe, und nur der Reset-Button kann den PC wieder zum Leben erwecken.

Fazit: **Das Laufwerk im Guillemot-Kit bietet die gleichen mageren Leistungen wie das Toshiba-Gerät. Das Kit ist im Vergleich zu den anderen Kandidaten zu teuer.**

- \+ **Großer Funktionsumfang der Software**
- \+ **Ländercode nicht im Laufwerk gespeichert**
- − **Treiber noch etwas anfällig**
- − **Recht teuer**
- − **Laufwerk arbeitet langsam**

PC PLAYER Wertung

Installation:	50
Ausstattung:	80
Leistung:	70
Preis/Leistung:	50
Circa-Preis:	650 Mark

Gesamtwertung: 71

CREATIVE LABS PC-DVD ENCORE DXR2



Das PC-DVD-Encore-Kit von Creative Labs ist das am weitesten verbreitete DVD-Kit auf dem Markt – und das zu Recht, weil es alles Wichtige enthält und zudem problemlos funktioniert.

Ausstattung

Creative Labs stellt selbst keine DVD-Laufwerke her, sondern kauft das PC-DVD-Encore bei Matsushita ein. Das Laufwerk mit der Bezeichnung DVD2240E arbeitet wie alle Testkandidaten mit zweifacher DVD-Geschwindigkeit, was 2700 Kilobyte pro Sekunde entspricht. Beim Betrieb als CD-ROM-Laufwerk kommt es auf 20faches Tempo. Im Laufwerk stecken satte 512 Kilobyte Cache-Speicher, die sich vor allem bei wiederholten Zugriffen auf dieselben Daten auswirken. Zur Aufnahme der Medien kommt eine normale Schublade zum Einsatz.

Dem Paket packt Creative Labs alles an Kabeln bei, was für den Betrieb nötig ist. Damit man die vielen Vorteile eines DVD-Laufwerks gleich hautnah miterleben kann, legte Creative Labs die Spiele »Claw« und »Wing Commander4« bei – jeweils in der DVD-Version, die zusätzlich eine Menge Video-Animationen enthält.

Die mitgelieferte Decoder-Karte ist mit dem Auravision-Chipsatz ausgestattet. Sie besitzt einen S-Video-, einen Composite- und einen AC-3-Sound-Ausgang. Die Verbindung zur Soundkarte geschieht nicht wie bei den anderen Testkandidaten via Klinkenstecker, sondern intern über ein Audiokabel, wie es zur Verbindung eines CD-Laufwerks mit der Soundkarte verwendet wird.

Installation

Das Handbuch beschreibt sowohl den Einbau des DVD-Laufwerks als auch die Installation und den Anschluß der Decoder-Karte. Jeder Schritt wird ausführlich erläutert, so daß auch Computer-Neulinge mit dem Einbau keine Schwierigkeiten haben dürften. Mit zahlreichen Bildern werden die verschiedenen Anschlußmöglichkeiten des Laufwerks an den Primary- oder Secondary-Port als Master oder Slave erklärt. Die Treiber für die Decoder-Karte und die DVD-Player-Software sind dank einer genauen Beschreibung im Handbuch schnell installiert.

Nach der Installation der Software wird der Anwender nach dem Ländercode gefragt. Hier sollte man unbedingt die 2 für Europa eingeben. Will man den Ländercode doch einmal wechseln, ist das bis zu fünfmal möglich. Dann ist der zuletzt eingegebene Ländercode fest im EEPROM des Laufwerks gespeichert. Im Internet soll es bereits einen Patch geben, der das Heraufzählen verhindert – so kann man den Ländercode beliebig oft wechseln.

Leistung

Beim Kopieren der 256138 Kilobyte großen Vidoedatei konnte das Creativ-Laufwerk mit 2416 Kilobyte pro Sekunde glänzen. Bei der Verwendung als CD-Laufwerk ist es jedoch mit mageren 1440 Kilobyte ähnlich langsam wie die beiden Toshiba-Laufwerke im Test – dafür gibt Creative-Labs auch ein etwas geringeres Tempo von 20x an, was 3000 Kilobyte pro Sekunde entspräche.

Wer eine DVD oder eine normale (gepreßte) CD ins Laufwerk legt, bekommt vom Creative-Labs-Laufwerk schnell Antwort. Nach neun Sekunden steht das DVD-Inhaltsverzeichnis zur Verfügung, und nach 13 Sekunden kann man auf eine eingelegte CD zugreifen. Länger dauert es allerdings, bis das Laufwerk eine gebrannte CD-R erkennt – 18 Sekunden vergingen, ehe der Explorer den Inhalt anzeigte.

Die mitgelieferte Decoder-Karte erzeugt ein brillantes Videobild. Sowohl auf dem Fernseher als auch auf dem Computermonitor ist das Ergebnis hervorragend: Selbst Farbverläufe, in denen oft die MPEG-Kompression erkennbar ist, werden von der Decoder-Karte noch sehr gut dargestellt. Auch Lattenzaun-Effekte, wie sie beispielsweise beim Toshiba-Laufwerk in Kombination mit der Cinemaster-Karte auftraten, kommen bei der Creative-Labs nicht vor. Da die Karte mit Overlay-Technik arbeitet und es bislang kein Screencapture-Programm gibt, das das Videobild einfangen könnte, läßt sich die Qualität im Heft leider nicht ablichten.

Fazit: **Das DVD-Encore-Kit von Creative-Labs ist sehr günstig und bietet ordentliche Leistungswerte. Nur beim Betrieb als CD-ROM-Laufwerk ist es etwas langsam, was aber zu verschmerzen ist, wenn man sowieso ein CD-Laufwerk im PC eingebaut hat.**

- \+ Kopierschutz funktioniert nicht immer
- \+ Günstiger Preis
- \+ Schnell im DVD-Betrieb
- \+ Patch für den Ländercode
- – Ländercode im Laufwerk gespeichert
- – Keine Screenshots möglich
- – Langsam im CD-ROM-Betrieb
- – Leichte Vibrationen beim CD-Betrieb

PC PLAYER Wertung

Installation:	90
Ausstattung:	70
Leistung:	70
Preis/Leistung:	60
Circa-Preis:	550 Mark (ohne Decoder-Kt.)

Gesamtwertung: 71



PHILIPS DRD 5200

Philips ist der einzige europäische Konzern, der im DVD-Konsortium stark mitmischt. Aus diesem Grund gibt es auch unterschiedliche Entscheidungen in Sachen Sound-Standard: Während sich in den USA Dolbys AC-3 durchgesetzt hat, möchte Philips MPEG-Sound auf den DVD-Scheiben haben.

Ausstattung

Beim Auspacken springt einem sofort der Aufdruck »CD-R/CD-RW-Compatible« ins Auge. Er bedeutet aber lediglich, daß das Laufwerk auch CD-Rs und CD-RWs lesen kann, nicht jedoch beschreiben. Laut Philips liest das DRD 5200 mit zweifachem Tempo, also mit 2700 Kilobyte pro Sekunde. Beim Lesen einer normalen CD-ROM soll es auf 24faches Tempo kommen, die Daten also mit 3600 Kilobyte pro Sekunde einlesen können. Im Laufwerk stecken 256 Kilobyte Cache-Speicher, die fürs Puffern der Daten zuständig sind. Wie auch Toshiba verzichtete Philips bei seinem DVD-Modell auf einen Kopfhöreranschluß und einen Play-Button für Musik-CDs.

Im Paket findet man neben dem Laufwerk die Realmagic-Karte von Sigma Designs. Sie ist mit einem Composite- und einem S-Video-Ausgang ausgestattet. Zusätzlich gibt es einen Dolby Surround-Sound-Ausgang und einen Stereo-Ausgang zur Verbindung mit der Soundkarte oder für den direkten Anschluß von Lautsprechern.

Wie die meisten anderen Hersteller packt auch Philips seinem Laufwerk den Star-Trek-Screensaver »First Contact« bei. Auch zwei Spiele findet man im Paket: Jeweils die DVD-Version von »Muppet Treasure Island« und »Spycraft«. Zusätzlich gibt's noch eine DVD mit zehn Musikvideos.

Installation

Philips legt seinem DVD-Laufwerk ein ausführliches Handbuch bei, das jeden einzelnen Schritt genau erklärt. Zusätzliche Zeichnungen würden Laien aber sehr dabei helfen, das Laufwerk am Primary- oder Secondary-Port anzuschließen. Zu Sigma Designs Realmagic-Karte gibt's ebenfalls ein Handbuch, das den User beim Einbau nicht im Stich läßt.

Nach der problemlosen Installation der Treiber und der Player-Software startet automatisch ein Konfigurations-Programm, mit dem man das Videobild in das Overlay-Fenster einpassen kann sowie Farben, Kontrast und Helligkeit regelt. Wer sich nicht zutraut, die Werte zu ändern, kann auch einen automatischen Abgleich durchführen lassen, was im Test zu guten Ergebnissen geführt hat. Eine Abfrage des gewünschten Ländercodes fand nicht statt. Laut Philips besitzt das Laufwerk selbst gar keinen Ländercode – der wird über die entsprechenden Treiber der DVD-Karte eingestellt: Kauft man das Philips-Kit in Europa, bekommt man den europäischen Treibersatz mit dem Code 2.

Leistung

Bei genauerer Untersuchung des Laufwerks stellten wir fest, daß es sich nicht um ein Philips-Gerät handelt, sondern um das SD-M1102 von Toshiba. Auf der Platine sind noch etliche Käbelchen von Hand gelötet – die aufgedruckte Versionsnummer »001« verrät das Laufwerk als eine der ersten Revisionen. Umso erstaunlicher, daß das Philips-Gerät in Sachen CD-Betrieb bessere Werte lieferte als das Toshiba-Laufwerk, das die Versionsnummer »003« besaß.

Beim Kopieren der Video-Datei von DVD auf Festplatte kam das Laufwerk auf exakt die selbe Zeit wie die beiden Toshiba-Geräte. 2:29 Minuten dauerte es, bis die 256 138 Kilobyte große Videodatei gelesen war. Das entspricht einer Datenübertragungsrate von 1720 Kilobyte pro Sekunde. Ein magerer Wert angesichts der angegebenen Leistung von 2700 Kilobyte. Die Nase vorn hat das DRD-5200 dafür beim Einsatz als CD-Laufwerk – das Benchmark-Programm CD-Tach/Pro ermittelte eine schnelle Übertragungsrate von 2545 Kilobyte. Mit diesem Wert ist es das schnellste Gerät, wenn eine normale CD im Laufwerk liegt.

Die Antwortzeiten für eine neu eingelegte DVD, CD oder CD-R sind Durchschnitt. Zwischen neun und zehn Sekunden sind nötig, bis man auf das Medium zugreifen kann. Auch hier ist die Verwandschaft mit dem Toshiba-Laufwerk erkennbar.

Die Bildqualität der Realmagic-Decoder-Karte ist die gleiche wie beim Guillemot-Drive: Die Qualität ist gut, solange im Bild keine Farbverläufe auftauchen. Sieht man zum Beispiel einen Sonnenuntergang, wirkt der Übergang vom sehr Hellen zum Dunklen stark pixelig. Auf dem Fernseher ist davon nichts mehr erkennbar.

Fazit: **Philips hat es verpaßt, früh genug auf den DVD-Zug aufzuspringen und kauft daher die Laufwerke bei Toshiba ein. Das Testgerät arbeitete im CD-ROM-Betrieb schneller als das Original – ansonsten sind die Werte weitgehend identisch.**

- **+ Kopierschutz arbeitet mit der Laufwerksversion »001« nicht**
- **+ Gute Ausstattung**
- **+ Screenshots mit Software möglich**
- **+ Sehr schnell als CD-Laufwerk**
- **– Langsam als DVD-Laufwerk**

PC PLAYER Wertung

Installation:	50
Ausstattung:	70
Leistung:	70
Preis/Leistung:	50
Circa-Preis:	700 Mark

Gesamtwertung: 69

HITACHI GD-2000



Im Vergleich zum Vorgänger GD-1000 hat Hitachi nicht nur das Lesetempo bei CDs und DVDs erhöht, sondern bietet jetzt auch die Kompatibilität zu CD-Rs und CD-RWs.

Ausstattung

Wie Toshiba liefert Hitachi sein DVD-Laufwerk GD-2000 nur blanko aus. Distributoren, wie beispielsweise Lion in Mülheim, können dem Gerät eine beliebige Decoder-Karte beilegen. Von Lion war jedoch noch nicht zu erfahren, welche Karte mitgeliefert wird. Im Test verwendete PC Player daher die weitverbreitete Realmagic-Karte von Sigma Designs, die bereits bei der MPEG-1-Beschleunigung die Nase vorn hatte.

Da Hitachi das Laufwerk nicht an Endkunden verkauft, ist im Paket außer dem Laufwerk und ein paar Seiten Laufwerksspezifikationen, die für Systemintegratoren gedacht sind, nichts zu finden. Die Laufwerksspezifikationen geben eine Lesegeschwindigkeit von 2x bei DVD, also 2700 Kilobyte pro Sekunde und 20x (3000 Kilobyte) bei CD-ROMs an. Der 512 Kilobyte große Datenpuffer ist großzügig gestaltet. Schade, daß auch Hitachi auf einen Play-Button für Audio-CDs verzichtet, der im Test zusätzliche Pluspunkte gäbe, weil sich mit ihm eine Audio-CD direkt abspielen läßt, ohne daß man die CD-Wiedergabe von Windows starten muß.

Installation

Laut Distributor Lion wird dem Laufwerk kein Handbuch beigelegt. Daher sollte man vor dem Einbau über Dinge wie Master und Slave sowie Primary- und Secondary-Port gut Bescheid wissen. Auf eine Beschreibung der Jumper-Einstellungen kann man dagegen verzichten, weil sie auf dem Laufwerk bezeichnet sind.

Da das Laufwerk selbst keine Treiber benötigt – es wird von Windows 95 automatisch erkannt – liegt dem Paket auch keine Treiber-Diskette bei. Daß man beim Hitachi-Laufwerk den DMA-Transfer einschalten sollte, um eine sehr gute DVD-Performance zu erhalten, hätte in einem Handbuch oder wenigstens in den Laufwerksspezifikationen beschrieben werden sollen. Mehr zum DMA-Transfer im Abschnitt »Leistung«.

Leistung

Beim ersten Testdurchgang kam das GD-2000 auf ordentliche 2287 Kilobyte pro Sekunde Datentransferrate beim Kopieren der DVD-Videodatei. Während des Tests stellte sich heraus, daß sich bei aktiviertem DMA-Transfer im Geräte-Manager die Übertragungsgeschwindigkeit erheblich steigern ließ: 2784 Kilobyte pro Sekunde erreichte das Laufwerk und konnte damit als einziges Gerät im Test das angegebene Tempo von 2700 Kilobyte überschreiten.

Leider wurde die gute Performance im weiteren Testverlauf nicht gehalten. Beim Geschwindigkeitstest als CD-Laufwerk erreichte das Gerät mit aktiviertem DMA-Transfer lediglich 1694 Kilobyte in der Sekunde. Schaltet man den DMA-Transfer ab, erreicht das GD-2000 dagegen einen recht guten Wert von 2095 Kilobyte. Gleiches zeigt sich bei der mittleren Zugriffszeit: Bei aktiviertem DMA-Transfer ist sie um zehn Millisekunden langsamer. Was sich also als Turbolader für den DVD-Betrieb herausgestellt hat, wirkt als Bremsfallschirm, sobald eine CD-ROM im Laufwerk kreist. Bei Hitachi hatte man für dieses Verhalten keine Erklärung. Ließe sich der DMA-Transfer schnell und einfach ändern, wäre dies ein kleineres Problem – jedoch muß bei jeder Änderung der Rechner neu gestartet werden, damit der DMA-Transfer aktiviert beziehungsweise deaktiviert wird.

Von der DMA-Einstellung unbeeinträchtigt zeigte sich die Geschwindigkeit, mit der das Laufwerk Audiodaten digital auslesen kann: Das GD-2000 erreichte lediglich 4,3faches Tempo. Wer es in Verbindung mit einem CD-Recorder einsetzen will, kann Audio-CDs also nur mit zweifachem Tempo brennen – bei vierfacher Brenngeschwindigkeit wäre die Gefahr eines Buffer-Underruns zu groß.

Wer häufig die Medien wechselt, dem ist auch die Erkennungszeit wichtig. Bis das GD-2000 eine DVD erkennt, braucht es 14 Sekunden. Auf eine CD-ROM kann man nach 15 Sekunden zugreifen. Noch mehr Zeit ist nötig, bis das Laufwerk den richtigen Laser und Fokus für eine CD-R gefunden hat: Erst nach 24 Sekunden stand die CD-R im Explorer zur Verfügung. An dieser Stelle können die anderen Laufwerke im Test wesentlich bessere Werte aufweisen.

Fazit: **Das GD-2000 arbeitet im DVD-Betrieb sehr schnell. Störend können sich jedoch die langen Erkennungszeiten der unterschiedlichen Medien, die langsame Zugriffszeit und das DMA-Transfer-Manko auswirken.**

- **+ Sehr schnelles DVD-Laufwerk**
- **+ Ordentliche CD-ROM-Performance**
- **+ Ländercode nicht im Laufwerk**
- **– Fürs jeweils optimale Tempo muß DMA-Transfer geändert werden**
- **– Lange Erkennungszeiten**

PC PLAYER Wertung

Installation:	20
Ausstattung:	30
Leistung:	80
Preis/Leistung:	90
Circa-Preis:	250 Mark (ohne Decoder-Kt.)

Gesamtwertung: 66



PIONEER DVD-A02



Als einziges Laufwerk im Test kommt das Pioneer DVD-A02 mit der Slot-In-Technik daher, die bei Auto-CD-Playern gang und gäbe ist.

Ausstattung

Auch von Pioneer bekommt man das DVD-A02 nur ohne Decoder-Karte. Begründung: Das Angebot an Decoder-Karten sei mittlerweile so groß, daß der Kunde selber aussuchen könne, welche Karte er in seinem Rechner haben wolle. Für den Test verwendeten wir abermals Sigma Designs Realmagic-Karte, die auch beim Hitachi-Laufwerk zum Einsatz kam.

Im Pioneer-Paket liegt außer dem dünnen Handbuch ein Audiokabel, das Laufwerk und Soundkarte verbindet; dazu gibt´s CD-ROM-Treiber für DOS und einen Notauswurfschlüssel, mit dem sich eine eingelegte CD wieder aus dem Laufwerk befördern läßt, wenn der Eject-Button mal nicht funktionieren sollte. Auf ein IDE-Kabel und DVD-Titel muß man genauso verzichten wie auf einen Play-Button für Audio-CDs. Ein Kopfhöreranschluß ist dafür vorhanden. Warum Pioneer mit dem Feature »Copy Protection function« groß auf dem Paket wirbt, ist nicht klar, ist das doch lediglich eine leidige Forderung der Filmindustrie zum Nachteil des Käufers.

Anstatt mit einer Schublade kommt das DVD-A02 mit einem Slot-In daher. Wie bei einem CD-Spieler im Auto besitzt das Laufwerk lediglich einen Schlitz, in den die DVD oder CD eingeschoben wird. Diese Technik ist wesentlich praktischer als Schubladen oder gar Caddys. Durch eine Bürste aus Microfasern wird das Eindringen von Staub verhindert und das Medium bei jedem Einlegen gesäubert.

Das Pioneer DVD-A02 macht auch eine Ausnahme beim Lesetempo von DVDs. Der Hersteller gibt anstatt den üblichen 2x eine Übertragungsrate von 2,6x an, was 3300 Kilobyte pro Sekunde entspricht. Nicht aus der Rolle fällt das Laufwerk dafür im CD-ROM-Betrieb, wo es auf 20faches Tempo kommen soll (3000 Kilobyte pro Sekunde).

Installation

Die Installation des Laufwerks kann vollkommen problemlos sein, wenn man sich mit seinem Rechner gut auskennt. Das magere Handbuch beschreibt zwar die wichtigsten Schritte, wer seinen PC aber das erste Mal aufschraubt, wird damit nicht zurechtkommen. Dann hilft nur, Unterstützung bei einem Bekannten zu suchen, oder sich das Laufwerk beim Händler in den PC einbauen zu lassen. Positiv aufgefallen ist die Beschreibung der Jumper-Belegung des Laufwerks; das gilt auch für die neuartigen Jumper selbst: Sie sind mit einer winzigen Nase ausgestattet, an der man die sonst so unhandlichen Brücken einfach von einem auf einen anderen Steckplatz setzen kann.

Was im Handbuch fehlt, ist der Hinweis, daß man im Gerätemanager von Windows 95 unbedingt den DMA-Transfer einschalten sollte.

Leistung

Das Pioneer-Laufwerk konnte beim DVD-Test mit einer Datentransferrate von schnellen 2394 Kilobyte pro Sekunde überzeugen. Erstaunt hat dann das Ergebnis, welches das DVD-A02 mit eingeschaltetem DMA-Transfer hervorbrachte: 3124 Kilobyte schaufelte das Laufwerk pro Sekunde auf die Festplatte. Leider fehlt dem Handbuch jeglicher Hinweis zu dieser Maßnahme. Überraschenderweise hat sich der Effekt, der sich auch beim Hitachi-Laufwerk bemerkbar macht, nicht bestätigt: Im CD-ROM-Betrieb verhielt sich das Pioneer-Laufwerk immer gleich schnell, unabhängig von der DMA-Einstellung. Auf 2330 Kilobyte kam das DVD-A02 und bietet damit einen sehr guten Wert. Auch die mittlere Zugriffszeit ist mit 95 Millisekunden sehr gut.

Eher durchschnittliche Werte zeigte das Laufwerk dagegen bei den Erkennungszeiten: Zwischen 13 und 14 Sekunden sind jeweils nötig, bis ein eingelegtes Medium erkannt ist und der User darauf zugreifen kann. Gerade wenn man häufig zwischen einzelnen CDs oder DVDs wechselt, kann einem jede Sekunde, die sich das Laufwerk für das Einlesen genehmigt ordentlich auf die Nerven fallen.

Der digitale Kopierschutz, der im DVD-Laufwerk integriert ist, funktioniert (zum Nachteil des Anwenders) einwandfrei. Die kopiergeschützte Test-CD ließ sich nicht auf die Festplatte kopieren. Für die Bildqualität und den analogen Kopierschutz ist die Decoder-Karte zuständig. Mehr zu dieser erfahren Sie beim Guillemot- und Philips-Laufwerk, wo die Sigma-Designs-Karte serienmäßig beiliegt.

Fazit: **Das DVD-A02 ist das einzige Laufwerk im Test, das in allen Bereichen eine gute bis sehr gute Leistung zeigt. Lediglich der Preis ist mit rund 390 Mark noch etwas hoch angesetzt – dafür stimmt die Performance.**

- \+ **Schnellstes DVD-Laufwerk im Test**
- \+ **Gute CD-ROM-Performance**
- \+ **Einfaches Handling durch Slot-In**
- − **Hoher Preis**

PC PLAYER Wertung

Installation:	40
Ausstattung:	40
Leistung:	90
Preis/Leistung:	80
Circa-Preis:	390 Mark

Gesamtwertung: 74

DVD-Player	Toshiba SD-M1102	Guillemot Maxi DVD-Theater	Creative Labs PC-DVD Encore Dxr2	Philips DRD-5200	Hitachi GD-2000	Pioneer DVD-A02
Hersteller	Toshiba Hammfelddamm 8 41460 Neuss	Guillemot Zimmerstr. 19 40215 Düsseldorf	Creative Labs Münchnerstr. 16 85774 Unterföhring	Philips Alexanderstr. 1 20099 Hamburg	Hitachi Am Seestern 18 40547 Düsseldorf	Pioneer, Hanns-Martin Schleyer-Straße 35 47877 Willich
Telefon, Fax	(02131) 101034 (02131) 158473	(0211) 338000 (0211) 3380020	(0180) 5323488 (089) 99287122	(0180) 5356767 (0180) 5356768	(0211) 5283-818 (0211)-5283-849	(02154) 913-356 (02154) 913-360
Internet (www...)	toshiba-teg.com	guillemot.com	creativelabs.com	be.philips.com	hitachi-eu.com	pioneer.de
Ca.-Preis	400 Mark	650 Mark (inkl. Decoder)	550 Mark (inkl. Decoder)	700 Mark (inkl. Decoder)	250 Mark	400 Mark
Technik						
Laufwerkhersteller	Toshiba	Toshiba	Matsushita	Toshiba	Hitachi	Pioneer
Bauart	intern	intern	intern	intern	intern	intern
Anschluß	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE
Tempo CD lt. Hersteller	24x (3600 KByte/s)	24x (3600 KByte/s)	20x (3000 KByte/s)	24x (3600 KByte/s)	20x (3000 KByte/s)	20x (3000 KByte/s)
Tempo DVD lt. Hersteller	2x (2700 KByte/s)	2x (2700 KByte/s)	2x (2700 KByte/s)	2x (2700 KByte/s)	2x (2700 KByte/s)	2,6x (3300 KByte/s)
Cache-Speicher	256 KByte	256 KByte	512 KByte	256 KByte	512 KByte	512 KByte
Double-Layer-DVD	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Automatisches Lesen von Double-Sided-DVD	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Unterstützte Formate	DVD-ROM, CD, CD-R, CD-RW, CD-DA, CD-I	DVD-ROM, CD, CD-R, CD-RW, CD-DA, CD-I	DVD-ROM, CD, CD-R, CD-RW, CD-DA, CD-I	DVD-ROM, CD, CD-R, CD-RW, CD-DA, CD-I	DVD-ROM, CD, CD-R, CD-RW, CD-DA, CD-I	DVD-ROM, CD, CD-R, CD-RW, CD-DA, CD-I
Ländercode	Je nach Player-Software	Je nach Player-Software	Im Laufwerk: 5 x Wechsel möglich	Je nach Player-Software	Je nach Player-Software	Je nach Player-Software
Einschub	Schublade	Schublade	Schublade	Schublade	Schublade	Slot-In
Benchmark-Tests						
DVD-Lesetempo	1720 KByte/s	1707 KByte/s	2416 KByte/s	1720 KByte/s	2784 KByte/s (mit DMA), 2287 KByte/s (ohne DMA)	3124 KByte/s (mit DMA), 2394 KByte/s (ohne DMA)
CD-ROM-Lesetempo	1490 KByte/s	1490 KByte/s	1140 KByte/s	2545 KByte/s	1649 KByte/s (mit DMA), 2095 KByte/s (ohne DMA)	2330 KByte/s
Auslesen digital Audio*	9,3x	10x	12x	9,3x	4,3x (mit DMA), 4,3x (ohne DMA)	8,2x
Mittlere Zugriffszeit	100 ms	87 ms	160 ms	98 ms	139 ms (mit DMA), 129 ms (ohne DMA)	95 ms
Erkennungszeit DVD	10 Sekunden	10 Sekunden	9 Sekunden	10 Sekunden	14 Sekunden	13 Sekunden
Erkennungszeit CD-ROM	10 Sekunden	10 Sekunden	13 Sekunden	9 Sekunden	15 Sekunden	14 Sekunden
Erkennungszeit CD-R	10 Sekunden	10 Sekunden	18 Sekunden	9 Sekunden	24 Sekunden	13 Sekunden
Aufnahme auf Videoband (Wallace & Gromit)	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Kopieren auf Festplatte	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Darstellung auf TV	Farbe	Farbe	Farbe	Farbe	Farbe	Farbe
Videoband-Aufnahme	Störung, da NTSC-Film	Störung, da NTSC-Film	Störung, da NTSC-Film	Störung, da NTSC-Film	Störung, da NTSC-Film	Störung, da NTSC-Film
Kopieren auf Festplatte	nein	nein	ja	ja	nein	nein
Darstellung auf TV	Farbe	Farbe	Farbe	Farbe	Farbe	Farbe
Video-Tape-Aufnahme	Störung, da NTSC-Film	Störung, da NTSC-Film	Störung, da NTSC-Film	Störung, da NTSC-Film	Störung, da NTSC-Film	Störung, da NTSC-Film
Kopieren auf Festplatte	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Darstellung auf TV	schwarzweiß	schwarzweiß	schwarzweiß	schwarzweiß	schwarzweiß	schwarzweiß
Umstellung von NTSC auf PAL möglich	ja	nein	nein	nein	nein	nein
Screenshots möglich	ja (mit HyperSnap DX)	ja (mit Player-Software)	nein	ja (mit Player-Software)	ja (mit Player-Software)	ja (mit Player-Software)
Vibrationen	nein	nein	leicht	nein	nein	nein
Wertung						
Installation (5%)	3	3	5	3	1	2
Ausstattung (25%)	8	20	18	18	8	10
Leistung (65%)	45	45	45	45	52	58
Preis (5%)	4	3	3	3	5	4
Gesamtwertung	60	71	71	69	66	74 

* Zum Speichern von Audio-Daten auf Festplatte nötig



HEISES TEST-FAZIT

Eins ist klar: In meinen Rechner werde ich mir auf jeden Fall ein DVD-Laufwerk einbauen. Auch wenn die Spielevorstellungen von der E3 noch eine echte Killer-Applikation, wie es damals Rebel-Assault für die CD-ROM-Laufwerke war, vermissen lassen. Doch die Umsetzungen von vorhandenen Spielen auf DVD macht die Richtung klar: Früher oder später ist die CD-ROM tot und die DVD-Titel werden den Markt erobern. Schon jetzt liegen die angebotenen DVD-Player preislich fast im Rahmen von herkömmlichen CD-ROM-Laufwerken. Wer also ohnehin ein neues Laufwerk braucht, kann bedenkenlos zugreifen, da die DVD-Laufwerke mit allen Medien arbeiten, die auch ein CD-ROM-Laufwerk schluckt. Die DVDs kommen damit sogar teilweise besser zurecht als überzüchtete 32x-Laufwerke bei CD-ROMs. Und zwischendurch mal einen Film am PC zu gucken, ist schließlich nicht zu verachten, auch wenn man dazu mindestens einen 19-Zoll-Monitor haben sollte.

Die wichtigsten Begriffe zu DVD

Neue Hardware, neue Begriffe. Damit Sie den Anschluß nicht verlieren, finden Sie hier die entscheidenden Begriffe im Zusammenhang mit der DVD.

Camera-Angel:
Auf einem DVD-Video ist es möglich, eine Szene (ein Fußballtor, ein Überholmanöver beim Formel-1-Rennen) in verschiedenen Kamerapositionen aufzunehmen. Der Betrachter ist also in der Lage, sich die Szene aus mehreren Betrachtungswinkeln anzuschauen. Auch die Pornoindustrie hat sich dieses Feature bereits zunutze gemacht.

CD-R:
Compact-Disc-Recordable. Eine CD, die sich mit einem CD-Brenner einmal beschreiben läßt. Daten können nicht mehr gelöscht werden. Die beschriebene CD-R läßt sich anschließend in allen CD-Laufwerken oder Hifi-CD-Playern lesen. Eine CD-R kostet rund 2,50 Mark.

CD-RW:
Compact-Disc-Rewriteable. Diese läßt sich im Gegensatz zu CD-Rs wieder löschen und laut Hersteller bis zu 1000 Mal neu beschreiben. Die DVD-Laufwerke der zweiten Generation, wie Sie sie in diesem Test finden, können CD-RWs lesen, nicht jedoch beschreiben.

Dolby AC-3:
Dieser Audio-Standard von Dolby wird heute auch als Dolby-Digital bezeichnet. Mit ihm ist dank 5,1 Kanälen echter Surroundsound möglich: Vor und hinter dem »Zuhörer« befindet sich jeweils links und rechts ein Lautsprecher. Zusätzlich gibt es eine Boxe vorn mittig. Die »1« steht für den Subwoofer, der irgendwo im Raum stehen kann.

DVD-RAM:
Das RAM steht für Random Access Memory und soll in etwa bedeuten, daß sich auf den Speicher frei zugreifen läßt – daß die Daten also auch veränderbar sind. Die DVD-RAM ist mit der CD-RW vergleichbar, deren Daten sich auch wieder löschen lassen. Noch sind die Geräte jedoch nicht marktreif, da ein heftiger Standard-Krieg zwischen den Gremiumsmitgliedern tobt – es gibt verschiedenste Gegenvorschläge zur DVD-RAM, die allesamt Vor- und Nachteile aufweisen. Noch hat sich kein Standard durchgesetzt, und das wird wohl auch noch bis Ende des Jahres so bleiben. Einigen sich die Gremiumsmitglieder, wird die DVD-RAM mit großer Wahrscheinlichkeit den Videorecorder ablösen.

DVD-ROM:
Diese DVD (Digital Versatile Disk, vielseitig verwendbare Disk) ist mit der silbernen CD vergleichbar. Sie kommt aus dem Preßwerk und läßt sich mit dem DVD-Laufwerk nicht beschreiben. Das ROM steht außerdem für Read Only Memory, also nur lesbare Daten, die – einmal ins Medium gepreßt – nicht mehr veränderbar sind. Eine DVD-ROM kann es in verschiedenen Ausführungen geben: Die einfachste Variante ist wie die CD nur auf einer Seite bespielt und besitzt auch nur eine Schicht. Durch den wesentlich geringeren Spurabstand (von 1,6 Mikrometer bei der CD zu 0,74 Mikrometer bei der DVD) und der geringeren Pit-Länge (0,83 Mikrometer minimal bei der CD zu 0,4 Mikrometer bei der DVD) lassen sich auf dieser DVD 4,7 Gigabyte an Daten speichern. Zusätzlich gibt es die zweischichtige DVD. Dabei sind die Daten auf einer Seite der CD in zwei Schichten untergebracht. Der Laserstrahl des Laufwerks kann dann auf die verschiedenen Schichten fokussieren und so die Daten lesen. Auf diese DVD passen 8,5 Gigabyte Daten. Satte 17 Gigabyte kann eine DVD aufnehmen, wenn es sich um eine zweiseitige DVD handelt. Dann muß man die DVD jedoch von Hand umdrehen, da es noch keine Player gibt, die auf der Ober- und Unterseite einen Laser besitzen.

DVD-Video:
Eine DVD, die einen Spielfilm im MPEG-2-Format enthält. Ihre Vorteile: die hohe Qualität, der erstklassige Sound (MPEG oder Dolby AC-3), die Speichermöglichkeit von verschiedenen Sprachversionen (Englisch, Deutsch ...), die Ansicht ein und derselben Szene von verschiedenen Kamerapositionen und vieles mehr. Es gibt mittlerweile rund 100 deutsch synchronisierte DVD-Titel. Englischsprachige dürften mehrere tausend auf dem Markt sein.

Language-Selection:
Sie schauen sich einen Film lieber im O-Ton an? Mit DVD ist das kein Problem, da sich auf die Scheibe verschiedene Sprachversionen speichern lassen. Sie können dann einfach wählen, welche Sprache Sie hören wollen: die synchronisierte oder lieber die Originalfassung.

Lattenzaun-Effekt:
Da der Computermonitor wesentlich mehr Bilder pro Sekunde darstellen kann als der Fernseher, sieht man bei bewegten Bildern auf dem Computermonitor die einzelnen Zeilen ineinander verschoben – man spricht vom Lattenzaun-Effekt: Bei schnellen Bewegungen sieht man horizontale Streifen. Durch die Trägheit (2 x 25 Halbbilder) der TV-Geräte fällt der Lattenzauneffekt dort nicht auf.

Master / Slave:
Jedes IDE-Gerät (Festplatten, CD-Laufwerke, Brenner, DVD-Player...) besitzt Jumper, mit denen man es als »Master« (Herr) oder »Slave« (Sklave) konfigurieren kann.

MPEG-2:
Dieser Standard steht für ein Kompressionsverfahren von Video und Audio für die DVD. Dabei wird der 720 x 480 Pixel große Videostream mit einer Rate von 1:200 komprimiert.

Subtitels:
DVD-Video bietet auch die Möglichkeit, sich verschiedene Untertitel einblenden zu lassen. Das ist nicht nur für Hörgeschädigte interessant, sondern auch für Leute, die eine andere Sprache lernen wollen: Sie bekommen die Übersetzung des O-Tons per Untertitel angezeigt.

Neue Hardware von der E3

Alles *unter* Kontrolle


Saitek Cyborg 3D Stick

Bei den Lenkrädern steht dieses Jahr ganz im Zeichen der »Force-Feedback«-Unterstützung. Neben den sonstigen Joysticks und Gamepads erspähten wir auf der E3-Messe zudem einige ungewöhnliche Eingabegeräte, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen.

Zwei ähnlich geformte, vom Design her dem Microsoft »SideWinder 3D Pro« vergleichbare Flug-Sticks namens **EagleMAX** und **SkyFire** hat die Firma Act Labs im Angebot. Sie unterscheiden sich hauptsächlich durch die Anzahl der Knöpfe, die an der Basis Platz finden. 16 programmierbare Buttons bietet das **PowerRamp MITE**-Gamepad, und für PC-Rennfahrer zeigte der Hersteller das **Act Labs RS**, ein Lenkrad samt Pedalen. Unter der Bezeichnung **Force RS** benutzt es die »I-Force«-Technologie für Force-Feedback-Effekte.

Ein Möbelstück der besonderen Art präsentierte BSG Laboratories. Der **IGS 400 Intensor** verfügt über vier Lautsprecher und einen Niedrigfrequenztöner in der Rückenlehne. All dies erzeugt, vor allem in Kombination mit dem optionalen Subwoofer, einen körperlich fühlbaren Effekt.

Einzige Neuheit bei Logitech war der **WingMan Force**-Joystick, der im Herbst erscheint und per I-Force-Standard Force-Feedback-Support liefert. Vom Knüppel und den Knöpfen her ähnelt er dem normalen »WingMan«.



Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel

Aus dem Hause Microsoft kommen, wie bereits in der Ausgabe 7/98 ausführlich geschildert, im Herbst das **SideWinder Freestyle Pro** und das **SideWinder Force Feedback Wheel**. Letzteres bringt nun auch für Rennspiele mit Lenkrad-Unterstützung Rütteleffekte, während Sie mit dem Freestyle allein durch Bewegen des Geräts Eingaben machen. Ebenfalls in der Luft halten können Sie den **Air Racer** des Herstellers Per4Mer, ein Lenkrad mit Steuerkreuz und elf Knöpfen. Auf optischem Wege werden hier die analogen Signale gewonnen.

Flugsimulanten sollten einen Blick auf den **Sky Commander** von QuickShot werfen, der insgesamt zehn, auf Steuerknüppel und Schubregler verteilte Knöpfe bietet. Eine Nummer kleiner ist der **Sky Master**, ein Vier-Button-Stick mit Gasrädchen. Wie ein Cockpit-MFD wurde der **Masterpilot 98** gestaltet, der 24 Schalter mit insgesamt 77 Funktionen vereinigt und ebenfalls einen kleinen Schubregler besitzt. Erst im Herbst startet die **GenX**-Serie, die drei Sticks umfaßt, von denen einer auch für Linkshänder lieferbar sein wird.


BGS Laboratories IGS 400 Intensor

Am Saitek-Stand fanden wir einige hübsche Neuheiten: Gleich zwei Lenkräder samt Pedalerie stellen die Hongkonger vor, eines mit und eines ohne Force-Feedback-Unterstützung. Die Namen lauten **R4 Racing Wheel** und **R4 Force Wheel**. Das technische Know-how stammt dabei von Microsoft, die mit Saitek einen Lizenzvertrag haben. Für Links- wie Rechtshänder geeignet ist der **Cyborg 3D Stick**, bei dem sich Handballenauflage, Neigung des Knüppelkopfes und Position des Schubreglers justieren lassen. Das **Cyborg 3D Pad** hingegen besitzt neben dem Steuerkreuz sowie mehreren Knöpfen einen Drehregler und einen Mini-Analogstick. Außer dem Force Wheel, das erst zu Weihnachten herauskommt, liegen diese Produkte ab Herbst in den Geschäften.

Die Firma SGRL stellte den **Titans Sphere** vor, eine Art Kugel, aus der seitlich zwei Knüppel ragen. Mit diesen kontrollieren Sie Bewegungen in allen Freiheitsgraden. Von der südafrikanischen Edelschmiede Simulators International stammt das **Smith's F1 Racing Controls**, ein aus Metall gefertigtes Lenkrad mit ebensolchen Pedalen. Das Gerät erhalten Sie auch komplett mit einem Cockpit inklusive einstellbarem Sitz und Monitorfuß. Das Ganze kostet dann ohne Hinterräder und Lautsprecher knapp 1200 Dollar – einen deutschen Vertrieb gibt es (noch) nicht.

Einige Neuheiten waren auch bei Thrustmaster zu bestaunen. Der **Top Gun Platinum**-Steuerknüppel bietet als einziger Stick der Firma einen eingebauten Schubregler. Der **Revolution** titulierte Zweihand-Knüppel fällt vor allem durch sein Design auf und existiert bisher nur als Schaumstoffmodell, genau wie der **Fist Fighter**. Dieses Gerät ist einem Lenkrad vergleichbar, es läßt sich aber nach vorn/hinten kippen und in allen vier Himmelsrichtungen verschieben. Ein äußerst ungewöhnliches Eingabegerät hatte schließlich Union Reality aus Italien in petto: Der kopfhörerähnliche **UR Gear** reagiert auf Kopfbewegungen und setzt sie in PC-Steuersignale um. **(mash)**


Simulation International Smith's F1 Racing Controls

Lenkräder







F1 Sim

- Lenkrad
- **Hersteller:** Digital Edge
- **Circa-Preis:** 500 Mark

Vom hierzulande eher unbekannten Hersteller Digital Edge ist dieses Luxus-Lenkrad erhältlich. Das Steuerrad selbst besteht aus Metall und ist mit echtem Leder bespannt. Die Lenksäule wird mit zwei Klemmschrauben an der mitgelieferten Holzplatte befestigt, auf der Sie wiederum Ihren Monitor postieren. Falls dieser nicht gerade ein 19-Zoll-Bolide ist, empfehlen wir dringend eine zusätzliche Beschwerung, da ansonsten Lenkrad und Bildschirm vom Tisch zu fallen drohen. An der Lenkradnabe befinden sich vier LEDs, die jeweils bei der Betätigung eines der Knöpfe aufleuchten. Die beiden Pedale sind ebenfalls aus Metall und werden seperat von einer starken Feder oben gehalten. Leider befinden sich durch diese Anordnung Gas und Bremse in gut fünf Zentimetern Höhe, und die Pedaleinheit bietet den Füßen nicht genügend Halt. Daran gewöhnt man sich aber überraschend schnell. Das Bremspedal fühlt sich beim Treten zwar nicht anders als das Gas, der Pedalweg wird jedoch früher durch einen Gummistopper unterbrochen. So wird zumindest rudimentär das Pedant in einem richtigen Auto simuliert. Das mit vier Schaltern ausgerüstete Gerät melden Sie unter Windows 95 einfach als »Vier-Knopf-Joystick« an, was hervorragend funktioniert. Damit ist auch die Kompatibilität zu fast allen Rennspielen gewährleistet. Kleiner Tip der Redaktion: Probieren Sie damit doch mal eine Panzersimulation aus! (mash)

PC PLAYER Fazit

Das Lenkrad liegt sehr gut in der Hand und bietet einen angenehmen Widerstand, die Pedale sind ebenfalls recht straff. Lediglich die etwas ungünstig liegenden Gas- und Bremshebel sowie die archaisch anmutende, krude Art der »Befestigung« des Geräts am Tisch verhindern eine Höchstwertung.

PC PLAYER Wertung

Gesamtwertung: 86

F1 Sim Compact

- Lenkrad
- **Hersteller:** Digital Edge
- **Circa-Preis:** 270 Mark

Einen qualitativ geringeren Standard weist dieses Lenkrad der britischen Firma Digital Edge auf, das ansonsten mit dem »F1 Sim« identisch ist. Anstelle eines Lederbezuges hat das eigentliche Steuer jedoch nur eine griffige Kunststoffbeschichtung. Die Befestigungsplatte besteht ebenfalls aus Plastik, was der Stabilität deutlich abträglich ist; hier müssen Sie selbst aktiv werden und beispielsweise darunter Gummi anbringen. Ansonsten besteht die Gefahr, daß die ganze Kombination seitlich wegrutscht. Wie lange der Kunststoff der Belastung durch einen schweren Monitor standhalten kann, ist im besten Falle sehr fraglich.

Die Lenksäule wird zudem nur mit normalen Schrauben fixiert, deren Muttern unter der Platte eingesteckt werden und gern herausfallen. Die Pedale wiederum haben einen sehr kurzen Hebelweg und sind daher nicht so exakt wie beim Top-Produkt der Firma.

Das Gerät verfügt ebenfalls über vier Buttons und wird unter Windows 95 als »Vier-Knopf-Joystick« angemeldet. All diesen Mängeln zum Trotz sind Steuer und Säule von hervorragender mechanischer Qualität und erleichtern das Spielen von Rennsimulationen erheblich. (mash)

PC PLAYER Fazit

Die beim großen Bruder (siehe links) bemängelten Punkte kommen hier weitaus stärker zum Tragen. Die Plastikunterlage ist recht wackelig, und die Muttern fallen beim Ablösen gerne raus. Die Pedalwege geriеten zudem sehr kurz; trotzdem ist das Lenkrad selbst stabil und griffig. Mit etwas Eigeninitiative können Sie die Befestigungsmankos ausmerzen und erhalten ein brauchbares Gerät.

PC PLAYER Wertung

Gesamtwertung: 71

CH Racing System

- Lenkrad
- **Hersteller:** CH Products
- **Circa-Preis:** 250 Mark

Auch von der auf Flugsimulations-Ausrüstung spezialisierten Firma CH Products ist nun ein Lenkrad erhältlich. Die Konstruktion besteht ausschließlich aus Plastik, sowohl Steuer wie Pedalerie. Das Steuer arretieren Sie mit Hilfe zweier Schrauben an der Tischplatte. Das ergibt zwar den gewünschten Halt, die Dicke des Tisches darf aber nicht zu groß sein, da ansonsten die Klemmen nicht mehr passen.

Vier Knöpfe befinden sich an den oberen Speichen, wo sie sehr gut zu erreichen sind. Der Durchmesser des Rades ist größer als bei den Digital Edge-Geräten. Es ist auch etwas dicker, wodurch die Griffigkeit zunimmt. Der CH-Philosophie entsprechend ist das »Racing System« ziemlich leichtgängig mit nur geringer Rückstellkraft – also eine Geschmackssache, die jeder für sich entscheiden muß. Die Pedale ruhen auf einer kleinen, nicht sonderlich rutschfesten Basis und fühlen sich beide völlig gleich an. Sie bieten allerdings auch den Fersen Platz, was unseren Eindruck etwas verbessert.

Wie die beiden F1 Sim-Produkte melden Sie das Gerät unter Windows 95 als »Vier-Knopf-Joystick« an, wodurch Kompatibilität zu allen Programmen gewährleistet ist; mit den von uns getesteten Spielen gab es jedenfalls keine Probleme. Das Lenkrad kann zwar seine Kunststoff-Natur nicht verbergen, bietet jedoch ansonsten ein gutes Fahrgefühl. (mash)

PC PLAYER Fazit

Hauptkritikpunkte sind hier die geringen Rückstellkräfte des Steuerrades und die leicht wegkippenden Pedale, die sich dazu im Tretgefühl nicht unterscheiden. Ansonsten erhalten Sie angesichts der Tatsache, daß die ganze Anordnung aus Plastik besteht, ein relativ ordentliches Produkt.

PC PLAYER Wertung

Gesamtwertung: 69



Hardware

Sechserpack

Ich habe eine Soundblaster-Karte, die einen IDE-Anschluß für CD-ROMs besitzt. Da CD-ROM-Laufwerke an das Motherboard angeschlossen werden können, kam mir die Idee, ob ich an der Soundkarte nicht auch eine Festplatte betreiben könnte. Geht das, und habe ich dann maximal sechs IDE-Festplatten in meinem Computer? *(Dirk Schönbach)*

Standard-IDE-Anschlüsse bieten erst die Soundblaster-Karten ab »AWE 32«. Bei den vorigen Karten hieß das zwar auch IDE, war aber tatsächlich ein spezieller Anschluß ausschließlich für Panasonic CD-ROM-Laufwerke.
Theoretisch kann man daran IDE-Festplatten anschließen. Allerdings geht das nur dann, wenn das Motherboard keinen zweiten IDE-Anschluß besitzt oder dieser abgeschaltet werden kann. Aus Geschwindigkeitsgründen empfehlen wir das jedoch nicht, denn die Anschlüsse auf dem Motherboard sind wesentlich schneller, als der auf der Soundkarte.
Zusätzlich zu zwei vorhandenen IDE-Ports kann man den Soundblaster-Port nicht betreiben. Sechs IDE-Festplatten (an jedem Port zwei) passen also nicht in den PC. Grundsätzlich sollte man den IDE-Port der Soundkarte deshalb abschalten, damit er nicht mit den Anschlüssen auf dem Motherboard ins Gehege kommt.

Theoretisch kann man an den IDE-Anschluß eines modernen Soundblasters auch eine Festplatte anschließen. Allerdings ist die dann sehr lahm, so daß man immer den Motherboard-Anschluß bevorzugen sollte.

PCI-Mangel

Mein Motherboard hat drei PCI-Steckplätze, und die sind bei mir mit der Grafikkarte, meinem SCSI-Controller und einer DVD-Karte voll belegt. Nun hätte ich aber gerne noch eine Voodoo-2-Karte. Kann man sich da etwas basteln oder eine Art PCI-Erweiterung kaufen, die man in einen PCI-Steckplatz steckt und die ihrerseits mehrere Steckplätze zur Verfügung stellt? *(Werner Belke)*

Von irgend welchen Bastellösungen raten wir dringend ab. Der PCI-Bus ist mit seinen maximal 33 MHz nicht dafür geeignet, daß man selber daran herumlötet. Von Schäden am Motherboard ganz zu schweigen. Erweiterungskarten für den PCI-Bus sind uns nicht bekannt. Es bleiben also nur zwei Auswege: Eine Karte entfernen oder aber ein Board mit vier PCI-Steckplätzen kaufen.

Windows-Startdateien

Eine kleine Frage zu dem DOS-Speicher-Beitrag in Ausgabe 2/98: Als ich eine DOS-Session startete, konnte ich keine zu »W40« benannten Systemdateien entdecken. Nur die unter Windows üblichen BAT-, SYS- und DOS-Dateien waren da. Ist das davon abhängig, wie ich DOS starte? Außerdem: In Ausgabe 10/97 wurde von der DOSSTART.BAT gesprochen. Muß ich hier zusätzlich zu den DOS-Systemdateien meine Maus und das CD-ROM-Laufwerk eintragen? *(Uwe Pfeiffer)*

Die W40-Dateien sehen Sie nur, wenn vor der Installation Ihres Windows 95 ein altes DOS auf Ihrer Festplatte war und Sie gar nicht Windows 95 booten, sondern eben dieses alte DOS. Sobald die Meldung »Windows 95 wird gestartet...« auf dem Bildschirm erscheint, drücken Sie die Taste F8 und wählen den untersten Eintrag »Vorherige MS-DOS-Version«. Dieser erscheint nur, wenn auch tatsächlich ein altes DOS auf Ihrer Festplatte ist. Dann benennt Windows die Startdateien SYS und BAT in W40 um, und die MS-DOS-Startdateien, die unter Windows 95 alle mit DOS enden, in SYS und BAT.
Abhängig von der Art des Windows-Starts müssen Sie also unterschiedliche Dateien ändern. Wenn Sie DOS-Spiele unter Windows 95 laufen lassen und Windows 95 gestartet ist, sind die ganz normalen AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS dran. Wenn Sie dagegen das alte MS-DOS gestartet haben und von dort die Änderungen für den Betrieb unter Windows 95 vornehmen, müssen Sie sich die AUTOEXEC.W40 und die CONFIG.W40 vorknöpfen.
Falls Sie dagegen Spiele direkt unter dem alten MS-DOS starten, sind andere Dateien interessant: Bei laufendem Windows 95 heißen diese AUTOEXEC.DOS und CONFIG.DOS. Haben Sie mit der Taste F8 dagegen MS-DOS gestartet, heißen die Dateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS.
Die DOSSTART.BAT im Windows-Verzeichnis wird ausschließlich aktiv, wenn Sie Windows per »Beenden« und »Computer im MS-DOS-Modus starten« verlassen. Dort tragen Sie aber nur die Treiber ein, die nicht schon beim normalen Windows-Start mit von der Partie sind. Alles andere wäre tatsächlich doppelt gemoppelt.

Hex-Codes

Ich habe zwei Probleme, und die heißen »Anno 1602« und »Hex-Code«. Wie rechne ich den vierstelligen Betrag in einen Hexcode um? Was für einen Hex-Editor soll ich verwenden, und wo bekomme ich so ein Teil her? *(Andy Bellmann)*



Mit dem »Save-File Editor« des »Games Masters« ändern Sie bequem Spielstände.

Eine mathematische Abhandlung über die Umrechnung von normaler dezimaler Schreibweise in hexadezimal und umgekehrt würde etwas zu weit führen und vor allem stark nach Schulmathematik aussehen. Am besten verwenden Sie für die Umrechnung den bei Windows mitgelieferten Taschenrechner. Falls es den bei Ihnen nicht gibt, installieren Sie ihn sich. Starten Sie unter der »Systemsteuerung« das Programm »Software«. Wählen Sie das »Windows-Setup« und dort »Zubehör«. Den »Rechner« finden Sie ungefähr in der Mitte der Einträge. Aktivieren Sie das Kästchen und klicken Sie auf »OK«. Nach kurzer Installation von der Windows-CD finden Sie den Rechner unter Start/Programme/Zubehör.

Wählen Sie beim Rechner unter dem Eintrag »Ansicht« die »Wissenschaftliche« aus. Nicht von den vielen Tasten verwirren lassen, die meisten davon brauchen wir gar nicht. Oben links sehen Sie vier Auswahlfelder: »Hex«, »Dez«, »Okt« und »Bin«. »Dez« ist normalerweise aktiv. Wenn nicht: kurz draufklicken. Geben Sie jetzt die umzurechnende Zahl ein, nehmen wir einfach mal »1234«. Klicken Sie auf »Hex« und – schwups – schon sehen Sie die hexadezimale Zahl, nämlich »4D2«.

Ein schöner Editor für Spielstände ist beispielsweise der »Save-File-Editor« des »Game Master« (finden Sie im Internet unter der Home-Page des Autors »www.hakstar.com/~myst« oder unter »www.winfiles. com«).

Platte durcheinander

Ich wollte gerade »POD« löschen, dabei ist ein kleines Problem mit dem »CD-Patcher« aufgetreten. Der Ordner für die Autos (Voitures) läßt sich nicht entfernen, da sein Inhalt nicht existiert bzw. die Namen zu lang oder ungültig sind. Sämtliche Dateien haben kryptische Namen, allerdings werden mir bei den Eigenschaften des Ordners 64 Dateien und 24 Ordner aufgezählt, die 419 MByte belegen sollen. Wenn man einzelne Dateien anklickt, sollen die teilweise bis zu 4 GByte groß sein. Das kann doch wohl nicht sein, oder?
(Oliver Siery)

Als erstes sollten Sie sofort (!!!) ein Backup Ihrer Festplatte anfertigen, oder zumindest von dem, was noch davon übrig ist. Da scheint nämlich ganz schön was durcheinander gekommen zu sein. Danach - und wirklich erst danach - sollten Sie das »Scan-Disk«-Programm von Windows 95 ausführen. Das räumt mit solchen Problemen auf. Allerdings löscht das Programm auch schon mal etwas auf der Festplatte; das geht bei einigen Fehlern leider nicht anders. Nach der ScanDisk-Aktion ist Ihre Festplatte wieder in Ordnung.

MPEG-Videos

Ich habe Probleme mit den MPEG-Videos auf Eurer CD. Andreas Neumann schreibt in den Leserbriefen der Ausgabe 6/98 zwar, daß die AVI-Filme krieselig sind und die MPEG-Filme sogar auf seinem 133er anständig laufen. Aber was hilft die bessere Bildqualität der MPEG-Filme, wenn der Sound nur niedrige Tonauflösung bringt und man meiner Meinung nach sich schon ziemlich schwer tut, jeden Dialog beim ersten Durchlauf zu verstehen. Bildqualität und Dateigröße hin oder her. Ich plädiere weiterhin für die AVI-Filme mit höherer Tonauflösung, die ihr früher gehabt habt. ***(Sonja Oswald)***

Das Problem liegt hier nicht bei den MPEG-Videos, sondern in den Einstellungen von Active Movie. Bei diesem können Sie nämlich die Audio-Wiedergabequalität ändern. Laden Sie zunächst ein MPEG-Video, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Videobild und wählen Sie »Eigenschaften«. Unter »Erweitert« finden Sie den »MPEG-Audio-Codec«. Hier können Sie die »Audio-Qualität« festlegen. Entscheiden Sie sich für »CD-Audio« und alles ist in Butter.



Wenn die MPEG-Videos von unserer CD zu muffig klingen, ist die Audio-Qualität von Active Movie verstellt.



Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Frage in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Technik Treff
Gruber Str. 46a
85586 Poing

oder per E-Mail an
ttreffPCP@aol.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge.

Bizarre Anwendungen

Gesangsstunde

Sie meinen also, mit Ihnen hätte Deutschland mehr Chancen auf einen Sieg bei europäischen Schlagerwettbewerben? Dann testen Sie Ihre Publikumswirkung doch mit diesem neuen Karaoke-Programm!



Die tiefschürfenden Schätze aus deutscher Texterfeder werden wunderbar synchron zu den fetzigen Melodien eingeblendet.

Software

»Wo man singt, da laß Dich ruhig nieder, denn böse Menschen kennen keine Lieder.« Diesem alten Sinnspruch sind schon zahlreiche naive Personen zum Opfer gefallen. Nicht nur im Wilden Westen wurden im Sonntagsgottesdienst noch rasch ein paar fromme Weisen angestimmt, bevor man sich anschließend zum gemeinsamen Lynchen eines vermeintlichen Gesetzesbrechers aufmachte: Bereits die Azteken wußten, wie man ein Menschenopfer mit kehligen Gesängen noch dramatischer macht. Schließlich trugen die deutschen Landser lange vor den reiselustigen Fischerchören heimisches Liedgut in alle Welt hinaus. Stets schmetterten sie ein fröhliches Lied, wenn der Weg zum nächsten Schlachtfeld allzu lang erschien. Seither hat das hiesige Volkslied keinen leichten Stand mehr bei den derartig mit unserer Sangeskunst beglückten Nachbarn. Die Folgen sind alljährlich bei den Endausscheidungen zum Grand Prix zu be-obachten, wenn Deutschland mühelos einen der letzten Plätze verteidigt. Selbst der Erfolg von Nicoles unschuldigem »Ein bißchen Frieden« ist da eher als Ausrutscher zu werten.

Gegen das Image Deutschlands als Hort langweiliger bis peinlicher Unterhaltungsmusik singt jedoch derzeit »Der Meister« alias Guildo Horn an. Zwar vergreift er sich vorwiegend an Uralt-Hits geschrumpfter Schlagergrößen, doch tut er das so herzerfrischend unkonventionell, daß selbst Teenager plötzlich zu einem Rex-Gildo-Titel ausflippen. Wer jetzt denkt: »Was Guildo kann, kann ich schon lang« hat mit der CD-ROM »Sing mit dem Meister« Gelegenheit, seine Sangeskünste am PC zu erproben.



Keine Sorge: Mit den vielen Reglern müssen sich unentdeckte Schlagertalente nur auf Wunsch herumplagen.

Zu zehn Songs prominenter Stimmakrobaten wie Michael Holm, Drafi Deutscher und Udo Jürgens erklingt die Begleitmusik. Die gewohnt gehaltvollen Texte werden synchron zur Musik eingeblendet und die aktuell zu schmetternden Silben farblich markiert. Nur den richtigen Ton müssen Sie noch aus eigener Kraft treffen, wenn Sie auf den Beifall wehrloser Familienmitglieder hoffen. Auch aus dem Büro von Udo »Die Stimme« Hoffmann erklingt nun bis spät in die Nacht seine Interpretation von »Ein Bett im Kornfeld«, mit der er selbst Jürgen Drews niedersingen könnte; doch, Udo hat eine sehr laute Stimme ... Auch weniger extrovertierte Charaktere werden sich daran erfreuen, endlich einmal bewußt die genialen Texte lesen zu können, zu denen Mutti am Radio so gerne mitsummt. Kostprobe gefällig: »Mach dich schnell bereit. Ich seh dir an, da schlummert ein Vulkan. Du wartest auf die Liebe. Ich will sie wecken und alles entdecken, was keiner bisher sah.« (»Anita« von Costa Cordalis).

Also: Wecken Sie unverzagt mit diesem Karaoke-Simulator Ihre Nachbarn auf, damit diese entdecken, was keiner bislang je hörte! Wenn Sie das überlebt haben, können Sie das Resultat getrost per Mikrofon auf der Festplatte aufzeichnen. **(tw)**

SING MIT DEM MEISTER

HERSTELLER: CDV

PREIS: ca. 35 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
486er, Windows 95, 8 MByte RAM

PRAKTISCHER NUTZEN:
Erkennen Sie, warum es besser ist, wenn Sie nicht in der Öffentlichkeit singen.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Nach Guildos Grand-Prix-Auftritt war dieses Produkt wohl unvermeidlich.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Kollegen, die in der Mittagspause lauthals »Fiesta Mexicana« schmettern.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Mutti wird's freuen, wenn Sie jetzt mit ihr beim Zwiebelschneiden »Tränen lügen nicht« anstimmen.

start

Internet hinter Gittern?

Es ging durch alle Medien: In einem Präzedenzprozeß verurteilte ein Münchener Amtsrichter den ehemaligen CompuServe-Geschäftsführer Felix Somm zu zwei Jahren Haft auf Bewährung und einer Geldstrafe von 100 000 Mark. Grund: Somm habe aus pornographischen Internet-Inhalten für seine Firma Kapital geschlagen, anstatt Filter einzurichten, die den Zugriff auf die umstrittenen Seiten verhindert hätten.

Doch jeder, der sich nur einen Hauch im Internet auskennt, weiß: Solche Filter kann es gar nicht geben. Neue Webseiten oder Newsgroups entstehen schneller, als jeder Programmierer darauf reagieren könnte. Sperrt man eine Homepage, weicht der Betreiber kurzerhand auf eine andere URL aus. Ohnehin könnten eigentlich sämtliche Provider und Online-Dienste vor dem Kadi landen: Ein TCP/IP-Datenstrom und die Adresse einer Suchmaschine genügen, dann stößt man in kürzester Zeit auf eindeutige Seiten oder Bilder.

Es geht noch wirrer: Ein Kleinunternehmer wurde von Topware abgemahnt, weil die URLs seiner Homepage ungebührlicherweise »www.emergency.de« lautete – wie deren gleichnamiges PC-Spiel. Der Unternehmer setzte daraufhin einen Link auf eine Satire-Seite über den Topware-Mahner Steinhöfel, der im Gegenzug eine neue Klage startete. Resultat: Ein Hamburger Gericht gab Steinhöfel Recht und beschloß, daß jeder Seitenbauer für den Inhalt seiner Links voll haftbar gemacht werden kann.

Bei solch wirklichkeitsfernen Urteilen darf sich hinterher keiner beschweren, wenn Deutschland von High-Tech-Unternehmen zusehends gemieden wird – gerade das Internet läßt sich nicht in althergebrachte Schemata pressen. Und: Papierhersteller werden schließlich auch nicht verklagt, weil auf ihre Produkte allerlei Schund gedruckt wird.

Für Frieden und Freiheit,

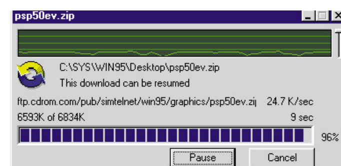
Ihr Roland Austinat



Roland Austinat

Download mit Pausen

Was tun, wenn der Download nach 48 von 50 MByte abbricht? Viele Leser mailten uns die Namen ihrer Lieblingsprogramme, die eine Datenübertragung ohne Verluste fortsetzen können. Der Leistungsumfang der meistgenannten, »GetRight« (http://www.getright.com), »ReGet« (http://reget.quite.net) und »Go!Zilla« (http://www.gozilla.com) ist in etwa gleich, uns hat letzteres am besten gefallen.



Go!Zilla: Das Monster unter den Download-Tools ist leistungsstark.

Downloads per Drag-and-drop, Vorab-Planung zukünftiger Übertragungen, eine Einbindung in Netscapes Navigator oder den Internet Explorer sind nur einige der Features. Obendrein dürfen Sie mit einem Gaspedal die Übertragung drosseln, wenn Sie nebenbei selbst browsen wollen, und eine Liste der verfügbaren Download-Sites nebst Geschwindigkeit fehlt auch nicht. Das Schönste: Go!Zilla kostet in einer gesponserten Fassung keine müde Mark.



Online-News von der E3

E3-Online

Panzer, Weltraum, Rollenspiele: In den neuen Internet-Titeln von VR-1, Gamestorm und der Internet Gaming Zone begegnen Ihnen Mitspieler aus aller Welt.

Viele Spielefirmen locken heute mit eigenen Online-Produkten oder gar -Servern; wer will da noch eine Extragebühr zahlen, wenn er in Blizzards »battle.net« oder Interplays »Player matching service« umsonst mit Gleichgesinnten agieren kann? Dennoch gibt es spannende Neuigkeiten von VR-1 (http://www.vr1.com), Kesmais Ableger Gamestorm (http://www.gamestorm.com) und Microsofts Internet Gaming Zone (http://www.zone.com).

VR-1

Nach »Fighter Ace« wird bei VR-1 schon am nächsten Spiel für die Internet Gaming Zone gearbeitet: **Ultra Corps** ist eine Internet-Variante des Runden-Strategie-Opas »Planets«, bei dem nichts Geringeres als die ganze Galaxis erobert werden muß. Tausende von Spielern übermitteln im 24-Stunden-Takt ihre Aktionen an einen Zentralrechner. Dieser berechnet dann die Machtverhältnisse neu.

Für Bertelsmanns »Game Channel« (http://www.gamechannel.de) entsteht **Air Attack**: Komplett in Deutsch sollen sich hier in Dogfight-Manier mehr als 100 Piloten pro Arena in ihren fliegenden Kisten unter Beschuß nehmen.

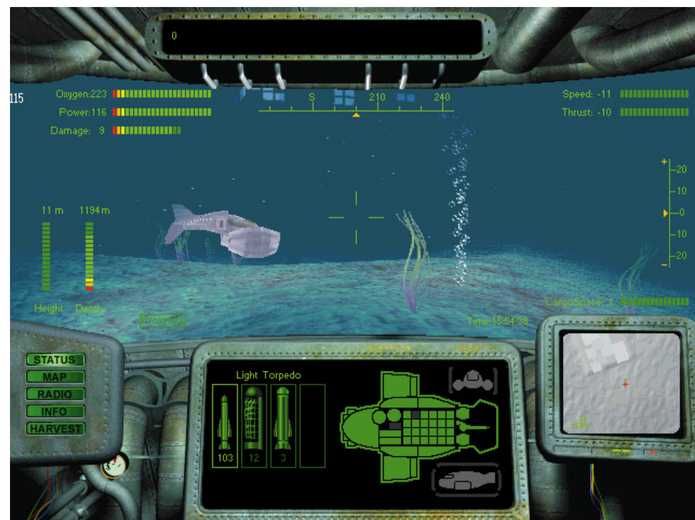
Eine Mixtur aus »Mechwarrior« und »Interstate '76« mit einem Schuß Fantasy ist **Nomads of Klanth**. In den Wüsten von Klanth wachsen seltsame Witchstone-Kristalle, die Menschen, Elfen, Zwerge und Untote für sich beanspruchen. Mit ihren Streitwagen durchziehen die vier Rassen das öde Land, machen Jagd auf gegnerische Fahrzeuge und nehmen Dörfer ein, um ihre Macht auszudehnen.

The S.A.R.A.C. Project erinnert an »Sub Culture« und »Schleichfahrt«: Im Meer eines kolonisierten Mondes hat sich eine eigene Gesellschaft gebildet. Sie gehen mit Ihrem Boot auf Erzsuche, unternehmen Forschungsmissionen und müssen sich gegen beutegierige Piraten und übellaunige Seeungeheuer behaupten.

Ins Cockpit eines Raumjägers versetzt Sie **Rumble in the Void**. Wenn Sie Virgins »Subspace« kennen, wissen Sie schon, worum es hier geht: Fliegen Sie in einer an »Asteroids« erinnernden Draufsicht alleine oder in Geschwadern durchs All und schießen Sie alles ab, was sich bewegt.

Seltsamer Name, futuristisches Spiel: **Pepelaz** kombiniert Flugsimulation und Strategie: Mit fliegenden Festungen versuchen mehrere Teams, einen Planeten zu erobern. Witzige Idee: Sie können als Beobachter dem Spektakel beiwohnen oder – gegen ein Bestechungsgeld – der Partei Ihrer Wahl beitreten.

Wahlweise als Bug oder als Mitglied der Föderation gehen Sie in Starship Troopers: Battlespace in den Weltraum.



Wer schwimmt denn da? Besser, Sie haben einen Torpedo griffbereit. (The S.A.R.A.C. Project)

Gamestorm

Neben schon bekannten Titeln wie der »Air Warrior«-Reihe setzt Gamestorm von Kesmai auf große Namen: **Godzilla** (siehe Seite 186) und das noch im Betatest befindliche **Starship Troopers: Battlespace** sollen neue Kunden werben. Letzteres erinnert an »Subspace« mit einer Prise Strategie: Neben dem reinen Kampf müssen Sie eigene Planeten und Sternenbasen schützen.

Internet Gaming Zone

Schon vor einigen Ausgaben berichteten wir über **Asheron's Call**, Microsofts Antwort auf »Ultima Online«. Das umfangreiche 3D-Terrain des Rollenspiels ist mit knapp 1500 qkm fast halb so groß wie Rhode Island bei New York. Das Rollenspiel im 3D-Gewand versucht, die Schwierigkeiten des Konkurrenten zu umschiffen. Damit Neulinge nicht beim Blumenpflücken von Senior-Spielern massakriert werden, muß jeder Einsteiger eine Allianz mit einem erfahrenen Helden eingehen. Zaubersprüche verlieren beim Einsatz in der ganzen Welt an Stärke – deshalb sollten sie geheimgehalten und gut gehütet werden.

Oblivion ist der Arbeitstitel für einen Weltraum-Action-Titel, der intern bei Microsoft entwickelt wird. Bis zu 300 Spieler sollen gleichzeitig das 3D-beschleunigte Weltall einer fernen Zukunft unsicher machen und Positionen wie Pilot oder Schütze an Bord der unterschiedlichsten Raumschiffe besetzen. **(ra)**



Bis zur Veröffentlichung dauert's noch ein Weilchen, gut sieht Oblivion schon heute aus.



HOTLINES

Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Internet
3D Realms	–	–	www.3drealms.com
Access (Links LS)	siehe Eidos	–	www.accesssoftware.com
Acclaim	01805 335 555	24–Std.–Service	www.acclaimnation.com
Activision	0190 510055	Mo-So 16-18 Uhr	–
	01805 225155 (techn. Support)	–	www.activision.com
Adventure Soft	siehe Bomico	–	–
Ascaron	05241 966 933	Mo–Fr 14–17 Uhr	www.ascaron.com
Attic Entertainment	07431 54 323	Mo–Fr 14–18 Uhr	www.attic.de
Aztech Systems	0421 16 25 640	Mo–Do 9–12:30, 13:30–17 Uhr, Fr 9–12:30, 13:30–15:30 Uhr	www.aztech.com.sg
Barbie	02131 965 110	Mo–Fr 9–18 Uhr	www.funsoft–online.com
Berkeley Systems	siehe Funsoft/Softgold	–	www.berksys.com
Blizzard	siehe Sierra	–	www.blizzard.com
Blue Byte	0208 450 29 29	Mo–Do 15–19, Fr 15:30–19:30 Uhr	www.bluebyte.de
BMG	0180 53 04 525	Mo–Fr 10–18 Uhr	www.bmginteractive.de
Bomico	06103 334 444	Mo–Fr 15–19 Uhr	www.bomico.de
Broderbund	0180 23 54 549	Mo–Fr 9–18 Uhr	www.broderbund.com
Bullfrog	siehe Electronic Arts	–	www.bullfrog.co.uk
Creative Labs	089 95 79 081	Mo–Fr 9–17:30 Uhr	www.creaf.com
Cryo	05241 953 539	Mo–Fr 18–20, Sa+So 14–16 Uhr	www.cryomaxupport.de
Disney Interactive	069 66 568 555	Mo–Fr 9–18, Sa 13–18 Uhr	www.disney.com
Dynamix	siehe Sierra/Coktel	–	–
Eidos Interactive	0180 52 23 124	Mo–Fr 11–13, 14–18, Sa+So 14–16 Uhr	www.eidos.com
Electronic Arts	02408 940 555	Mo–Fr 9:30 –17:30 Uhr	www.ea.com
Empire	089 85 795 138	Mo–Fr 9 –13 Uhr	empire.co.uk
Europress	siehe Bomico	–	www.europress.co.uk
Funsoft/Softgold	02131 965 111	Mo, Mi, Fr 15–18 Uhr	www.softgold.com
Gametek	02131 600 456	Mo–Fr 10–18 Uhr	www.gametek.com
Gravis	0130 810 654	Mo–Fr 9–16 Uhr	www.gravis.com
Greenwood	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Gremlin	siehe Funsoft/Softgold	–	www.gremlin.co.uk
Grolier	siehe Bomico	–	http://gi.grolier.com
GT Interactive	01805/ 25 43 91	Mo–So 15–20 Uhr	www.gtinteractive.com
Hasbro Interactive	–	–	HILFE@hiuk.com
Ikarion	0241 47 01 520	Mo–Fr 14–18 Uhr	www.ikarion.com
Impressions	siehe Sierra/Coktel	–	–
InterAct of Europe	04287 12 51 33	Mo–Fr 11–13 Uhr	www.interact–europe.de
Infogrames	0221 45 43 106	Mo–Fr 15–18 Uhr	www.infogrames.com
Interactive Magic	01805 221 126 (DM 0,48/min)	Mo–Fr 18–20, Sa+So 14–16 Uhr	www.imagicgames.com
Interplay	01805 33 55 55	24–Std.–Service	www.interplay.com
Interplay (ältere Spiele)	siehe Bomico	–	–
IONA	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Konami	069 950 812 88	Mo–Fr 14–18 Uhr	www.konami.com
Linel	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Living Books	0044 14 29 520 251 (England)	Mo–Fr 8–17 Uhr (MEZ)	www.livingbooks.com
Logic Factory	siehe Funsoft/Softgold	–	www.logicfactory.com
LucasArts	siehe Funsoft/Softgold	–	www.lucasarts.com
Magic Bytes	05241 971 999	Mo–Fr 17–19 Uhr	www.magicbytes.com
Max Design	0043 36 87 24 147 (Österreich)	Di, Do 15–18 Uhr	–
Mega Tech	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Microprose	01805 25 25 65	Mo–Fr 14–17 Uhr	www.microprose.com
Microsoft	089 31 761 810	Mo–Fr 8:30–17 Uhr	www.microsoft.de
Microsoft direkt	0180 52 51 199	Mo–Fr 8–18 Uhr	www.microsoft.de
Mindscape	0208 99 24 114	Mo, Mi, Fr 15–18 Uhr	www.mindscape.com
Mission Studios	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Neo	0043 16 074 080 (Österreich)	Mo–Fr 10–16 Uhr	www.info.co.at/neo
New World Computing	siehe Funsoft/Softgold	–	www.nwcomputing.com
Novalogic	siehe Electronic Arts	–	www.novalogic.com
Ocean	siehe Bomico	–	www.ocean.com
Origin	siehe Electronic Arts	–	www.ea.com.origin
Paramount	siehe Viacom	–	www.paramount.com
Playmates	siehe Funsoft/Softgold	–	www.playmatestoys.com
Psygnosis	01805 214 433	Mo–Fr 15–20 Uhr	www.psygnosis.com
Rainbow Arts	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Rainbow Kids	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Sales Curve Int.	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Sierra/Coktel	06103 994 040	Mo–Fr 9–19 Uhr	www.sierra.de
Sir–Tech	siehe Virgin	–	www.sir–tech.com
Software 2000 (Spiele ab 12/97)	0190 572 000 (DM 2,40/min)	Mo–Fr 11–13, 14–18 Uhr	www.software2000.de
Software 2000 (Spiele bis 11/97)	05241 986010	Mo–Fr 11–13, 14–18 Uhr	www.software2000.de
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	–	www.microprose.com
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	–	www.ssionline.com
SSI (Spiele bis 6/95)	siehe Funsoft/Softgold	–	www.ssionline.com
Sunflowers	siehe Bomico	–	–
TerraTec	02157 817 914	Mo–Fr 13–20 Uhr	www.TerraTec.de
Trimark	siehe Funsoft/Softgold	–	www.trimarkint.com (?)
Ubi Soft	0211 338 0033	Mo–Fr 9–17 Uhr	www.ubisoft.de
Velocity	siehe Funsoft/Softgold	–	www.velocitygames.com (?)
Viacom New Media	0130 820 115	Mo–Fr 8–17 Uhr (MEZ)	www.viacomnewmedia.com
Virgin	040 89 70 33 33	Mo–Do 15–20 Uhr	www.vie.com
Virgin Sound & Vision	siehe Funsoft/Softgold	–	www.vsv.com
Virtual Vegas	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Vobis	0190 787 776 (DM 2,40/min)	Mo–Fr 7–22 Uhr	www.vobis.de
Warner Interactive	siehe GT Interactive	–	www.netcatalogs.com:8210/cdrom_Home.html (?)

Angespielt: Godzilla bei GameStorm

Auf die Größe kommt es an

Hierzulande läuft »Godzilla« erst in Kürze im Kino, aber dafür können Sie bereits am offenen Beta-Test des Online-Spiels teilnehmen. Auf den ersten Blick macht der Internet-Godzilla weitaus mehr Spaß als das Ansehen von Roland Emmerichs mißlungenem Monsterfilm-Versuch.

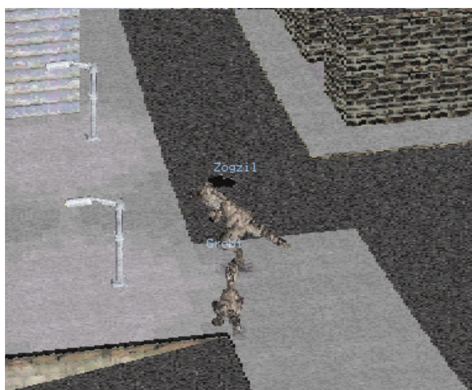
Pünktlich zum US-Kinostart am 20. Mai begann der offene Beta-Test von »Godzilla« beim Anbieter Gamestorm (http://www.gamestorm.com). Wie bei »Aliens Online« benötigen Sie zur Teilnahme einen gültigen Account, der 10 Dollar im Monat für unbegrenztes Spielen kostet; der erste Monat war bei Redaktionsschluß umsonst.

Der Name Godzilla ist eigentlich irreführend, da er/sie/es im Spiel selbst gar nicht vorkommt. Vielmehr haben Sie die Wahl, ob Sie ein Soldat, ein Reporter oder ein Baby-Godzilla sein wollen. Später wird noch ein Wissenschaftler hinzukommen, über den jedoch noch nichts Näheres bekannt ist. Die Soldaten sind mit Waffen wie Sturmgewehr, Granatwerfer oder Näherungsminen ausgerüstet, während Godzillas liebe Kleinen neben Zähnen und Klauen auch ihren stinkenden, ja, buchstäblich ätzenden Atem einsetzen. Sie bewegen sich zudem deutlich schneller als Menschen. Durch das Fressen von speziellen Fischen wachsen sie, werden stärker und flinker. Der Reporter wiederum versucht, das Geschehen zu filmen und bezieht dafür Punkte; außerdem können andere Teammitglieder das sehen, was er gerade aufnimmt.



Eine solche Attraktion hat es im Madison Square Garden noch nie gegeben: Menschen gegen Baby-Godzillas.

In den drei verschiedenen Zonen wählen Sie jeweils eine von drei Örtlichkeiten aus dem Film aus, als da wären die U-Bahn, der Fulton-Fischmarkt und der Madison Square Garden. Dazu kommen vier unterschiedliche Spielarten: In »Free for all« bekämpfen sich alle Charaktere gegenseitig, egal ob Mensch oder Reptil, und es gewinnt derjenige, der zuerst die vorher festgelegte Anzahl von Abschüssen erreicht. Bei »Team Kill« treten Sie dem gelben oder blauen Team bei; hier muß ebenfalls eine bestimmte Punktzahl erreicht werden. Um Godzillas Gelege geht es bei »Capture the Egg«. Zwei Teams kämpfen darum, alle Eier zu ihrer Basis zu schaffen. Schlußendlich dürfen Sie noch »Escape from NY« wählen, wo die Baby-Godzillas aus der Stadt flüchten wollen. Dies gelingt ihnen jedoch erst, sobald sie fressenderweise eine bestimmte Größe erreicht haben. Die Menschen gewinnen, wenn sie eine gewisse Zahl Echsen erlegt haben, während das Spiel an die Godzillas geht, falls genügend von ihnen aus New York entkommen. Das alles wird in 16-Bit-Farbtiefe und einer frei rotierbaren isometrischen Ansicht präsentiert. Einige Geräusche wurden aus dem Film übernommen, außerdem war Co-Autor und -Produzent Dean Devlin auch am Spielkonzept beteiligt. **(mash)**


Am Fulton-Fischmarkt schnappen sich die Mini-Godzillas nicht nur leckere Meeresfrüchte, sondern auch lästige Artgenossen.

Martin Schnelle

Das Programm vermittelt zwar nicht eine derart dichte Atmosphäre wie Aliens Online, was hauptsächlich an der Iso-Grafik liegt: Niemand kann sich von hinten an Sie heranschleichen. Trotzdem macht es Spaß, vor allem, wenn man als Soldat jemanden in die sorgfältig vorbereitete Näherungsminen-Falle lockt. Auch Escape from NY hat seine Reize: »Wo liegen die blöden Fische? Oh nein, eine Horde Soldaten!«. Alles in allem müssen wir die Designer bewundern, die aus einem derart schlechten Drehbuch noch ein brauchbares Online-Spiel gestrickt haben.

GODZILLA – FACTS

▶ Hersteller:	Kesmai/Mythic Entertainment
▶ Genre:	Action
▶ Termin:	3. Quartal '98
▶ Spielerzahl:	64 pro Avenu
▶ Besonderheiten:	Basiert auf dem Kinofilm; drei verschiedene Charakter; vier Spielmodi.

Online



DAS TEST-MAGAZIN FÜR PC-SPIELE



CHEFREDAKTEUR
Heinrich Lenhardt (hl)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

STELLV. CHEFREDAKTEUR
Manfred Duy (md)

BERATER DER CHEFREDAKTION
Ralf Müller

REDAKTION
Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh), Thomas Köglmayr, ltd. Redakteur (tk), Philipp Schneider (ps), Martin Schnelle (mash), Thomas Werner (tw)

MITARBEITER DIESER AUSGABE
Henrik Fisch (hf), Volker Schütz (vs)

CD-ROM-REDAKTION
Thomas Köglmayr

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

TEXTCHEF
Oskar Dzierzynski (freier Mitarbeiter)

REDAKTIONSASSISTENZ
Stefanie Kußeler

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL: Artwork: Infogrames; Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE: Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGS
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing,
Telefon: (0 81 21) 95-0, Telefax: (0 81 21) 95-1296,
Internet: www.pcplayer.de

VERLAGSLEITUNG MARKETING/VERTRIEB
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
International Account Manager:
Andrea Rieger, Tel: (0 81 04) 66 84 58; Fax: (0 81 04) 66 84 59
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Knittel, Tel. (0 81 21) 95-1270,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5: Nicole Radewic, (0 81 21) 95-1273,
Markenartikel: Christian Buck (0 81 21) 95-1106,
Verlagsbüro WEKA Computerzeitschriften GmbH, Fuldaer Str. 6, 37269 Eschwege,
Computerkunden PLZ-Gebiet 0-5 Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 95-1474

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing



VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Mohndruck Graphische Betriebe GmbH,
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Multi-Cover® ges. geschützt
U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg

ISSN-Nummer 0943-6693 – PC Player; 1435-2591 PC Player Plus,
1435-8190 PC Player Super Plus

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281-22

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player Plus)
DM 202,80 (PC Player Super Plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player Plus)
DM 174,– (PC Player Super Plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player Plus)
DM 226,80 (PC Player Super Plus)
Die EG-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt. Außereuropäisches Ausland auf Anfrage.
Bankverbindung: Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich: Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player Plus); ÖS 1596,– (PC Player Super Plus); Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien; Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz: Abonnementpreis: 12 Ausgaben sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player Plus); sFr 202,80 (PC Player Plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

Einzelheftbestellung:
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281-22
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich



Eraser

Könnt Ihr mir sagen, wie man den Internet Explorer wieder vollständig loswird? Ich hatte zwar nur die 3er-Version installiert, aber jetzt nerven trotzdem noch zwei Dinge: Zum einen »Internet« in der Systemsteuerung und zum anderen legt Windows öfters beim Start die Verzeichnisse »cookies«, »history« und »temporary internet files« an. Manuelles Löschen bringt nichts, da Windows die Verzeichnisse wieder anlegt. Ich habe bereits die Registry-Keys »Internet Settings« und »Internet Explorer« manuell entfernt, auch das frecherweise bei der Deinstallation nicht entfernte IE-Verzeichnis. Ich habe auch die gesamte Registry nach Begriffen wie »msie«, »iexplore« oder »cookies« durchsucht, aber nichts gefunden. Wie kann man Programme in die »Öffnen mit ...« Liste aufnehmen oder entfernen? Mich würde auch interessieren, wie man Icons aus der Systemsteuerung entfernt.

(Martin Koeleman)

Das würden auch die Richter gerne wissen, die sich in den USA gerade mit dem Thema »Windows 98 und Internet Explorer« herumschlagen. Ernsthaft: Den Internet Explorer werden Sie nur los, wenn Sie Ihr Windows-System komplett löschen und dann neu installieren. Ein schlichtes »Drüberinstallieren« hilft hier leider nicht. Auch wenn es keine direkten Online-Fragen sind: Im Explorer können Sie unter »Ansicht/Optionen/Dateitypen« neue Programme eintragen oder in die Wüste schicken. Systemsteuerungseinträge löschen Sie, indem Sie die entsprechenden CPL-Dateien aus dem Verzeichnis »Windows\System« entfernen. Vorsicht: Wir übernehmen keine Haftung für etwaige Probleme, die aus solchen Aktionen entstehen könnten.

Das Modem pfeift aus dem letzten Loch, der Browser braust nicht mehr? Wir beantworten die interessantesten Online-Fragen in jeder Ausgabe. Schreiben Sie an:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Technik-Treff online
Gruber Str. 46a
85586 Poing

oder per E-Mail:

ttoPCP@aol.com

Achtung: Detailfragen zu einzelnen Modemtypen oder ISDN-Karten können wir leider nicht beantworten. Wenden Sie sich dazu am besten an den Hersteller. Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeit- und Personalgründen nicht alle Fragen persönlich beantworten können.

Viren-Buster

Ich benutze den Internet Explorer 4.0: Gibt es eine Möglichkeit oder ein Hilfstool, das mich vor Viren schützt, die per E-Mail übertragen werden?

(Martin Kremp)

Wir verkünden laut und deutlich: Es gibt keine E-Mail-Viren. Der eigentliche »Virus« sind die kettenbriefähnlichen Nachrichten, die angeblich vor ihnen warnen.

Speed 56,6

Ich habe es bisher nicht geschafft, mit meinem Modem (US Robotics Sportster Flash) eine Verbindung zu AOL zu bekommen, die wirklich mit 56,6 Kbps läuft. Das höchste der Gefühle sind 33,6 Kbps. Woran kann das liegen? Ist es irgendwie möglich, das zu ändern? Bei Metronet bekomme ich keine Verbindung mit mehr als 48 Kbps, obwohl Metronet behauptet, den X2-Standard zu unterstützen.

(Andreas Homuth)

Zahlreiche Besitzer von flinken Modems klagen uns in diesen Tagen ihr Leid über langsame Verbindungen. Diese Erfahrung können wir selbst bestätigen: Mit einem 56,6-Kbps-Modem erreichten wir auch bei speziellen Hochgeschwindigkeits-Knoten großer Online-Dienste lediglich Werte um die 28,8 Kbps. Die Gründe dafür sind vielfältig: Eine verrauschte Leitung, ein überlasteter Einwahlknoten oder mangelhafte Treibersoftware können zu den Ursachen gehören. Wenn Ihr Provider Ihnen allerdings schriftlich eine bestimmte Geschwindigkeit (also nicht bloß die Unterstützung eines geeigneten Standards) zugesichert hat und trotzdem nur langsame Verbindungen zustande kommen, könnte ein Anruf beim Verbraucherschutz angesagt sein.

Es folgt die Werbung

Ich habe ein paar Fragen zum Thema Telefonieren und Internet:

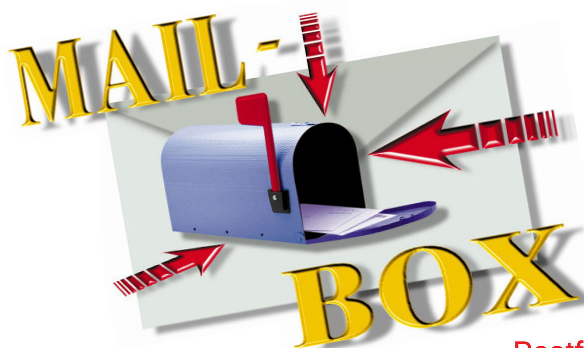
1. Ich habe gehört, daß o.tel.o zur Zeit in Berlin kostenloses Telefonieren in einer Testphase durchführt. Der Service wird durch Werbeeinspielungen finanziert. Wäre es möglich, sich über dieses Angebot ins Internet einzuwählen, oder gäbe es Probleme durch die Werbeunterbrechungen?

2. Welche Telefongesellschaft ist zur Zeit am billigsten? So wie ich das sehe, ist es immer noch die Telekom, oder?

3.Wann wird ADSL kommen, und wird es nur von der Telekom angeboten werden? Wird es für Privatnutzer bezahlbar?

(Holger Klass)

Wir wählen Umschlag A. Zu Frage 1: Wenn ein Datentransfer unterbrochen wird, gibt das selbstverständlich Probleme. Solche Angebote sind für PC-Benutzer vorerst nur von geringem Nutzen. Zu Frage 2: Nicht unbedingt. Bei manchen Konstellationen kann sich ein anderer Anbieter durchaus rechnen. Die Kollegen von der »c't« haben auf ihrem Webserver ein Programm, das Ihnen weiterhilft (http://www.heise.de/ct/ttarif). Zu Frage 3: Die Telekom führt in diesen Tage ein ADSL-Pilotprojekt in Nordrhein-Westfalen durch. Die ADSL-Technologie (Asymmetric Digital Subscriber Line) sorgt dafür, daß Sie bis zu 1 MByte pro Sekunde (!) durch normale Telefonleitungen empfangen. Verschicken können Sie die Daten mit 768 Kbps (knapp 15 mal so schnell wie aktuelle 56,6er-Modems). Man kann also davon ausgehen, daß die Telekom diese Technologie einer möglichst breiten Anwenderschar zu günstigen Preisen anbieten wird, um einige der zu erwartenden Wettbewerbsverluste auszugleichen. **(ra)**



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich auf dem Postweg an die WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC Player, Postfach 1129, 85580 Poing.
E-Mails schicken Sie bitte an LeserPCP@aol.com.

Schachteln einer Ausstellung

Neben einem dicken Lob für Eure informative Zeitschrift habe ich auch einen Verbesserungsvorschlag: Könntet Ihr bei den Spieletests nicht irgendwo ein Mini-Bild der Spiel-Verpackung abdrucken? Das wär echt hilfreich! **(Eike Hein)**

Diese an sich nicht schlechte Idee scheitert allerdings daran, daß wir in der überwiegenden Anzahl der Fälle die Master-Version eines Spiels auf einer Gold-CD bekommen. Die fertige Schachtel sehen wir meistens erst dann, wenn unser Heft am Kiosk erscheint – und einen Monat länger wollen Sie sicherlich nicht auf den Test warten, oder?

Probleme anno 1602

Den folgenden Brief habe ich (leicht säuerlich) an Sunflowers (Hersteller von »Anno 1602«) geschickt:
Nach der Installation von Anno 1602 begann mein Rechner bei jedem Zugriff auf das CD-ROM-Laufwerk Schwierigkeiten zu machen (unabhängig davon, ob die Anno 1602-CD eingelegt war oder eine andere). Anfänglich stieg der Rechner lediglich aus den jeweiligen Programmen aus, später kam es zu vollständigen Systemabstürzen.
Nachdem der Rechner letztendlich keine 30 Minuten mehr fehlerfrei lief, brachte ich ihn zur Reparatur. Einen konkreten Fehler konnte der Techniker allerdings nicht feststellen – lediglich das CD-ROM-Laufwerk war, seiner Aussage nach, defekt – was auch die Abstürze beim Zugriff auf das Laufwerk erklärte.



Anno 1602: Einige CDs wurden mit einem Herstellungsfehler ausgeliefert.

Das Laufwerk wurde ausgetauscht, und mein Rechner lief einwandfrei – jedenfalls so lange, bis ich wieder Anno 1602 installiert hatte. Da ich mittlerweile auch von anderen Anno-1602-Besitzern von ähnlichen (beziehungsweise genau diesen) Problemen gehört habe, steht für mich relativ fest, daß das Spiel vielleicht doch einige Probleme mehr auslöst als nur die Tatsache, daß die CD nicht einwandfrei gelesen werden kann. **(Marco Luschnat)**

Wir haben auch von anderen Lesern Hilferufe erhalten und uns daraufhin selbst mit Sunflowers in Verbindung gesetzt. Die Firma bestätigte, daß es sich in der Tat um einen Produktionsfehler handele, und die entsprechende Charge von Spielen bereits nicht mehr im Handel erhältlich sei. Sie können die Sorgenkinder an dem Zahlencode erkennen, der auf der silbernen CD-Seite in der Nähe des Loches zu finden ist: Endet die Reihe mit dem Buchstaben E, so handelt es sich um einen kaputten Kandidaten. Schicken Sie die CD-ROM dann an Sunflowers, Ohmstr. 2 in 63225 Langen, und Sie erhalten kostenlosen Ersatz.

Vernetzt und zugenäht!

Wir, eine Truppe von acht Strategiespielern (alle über 30), treffen uns regelmäßig zum Spieleabend. Denn mal ehrlich, die Einzelmissionen taugen doch gerade mal zum Kennenlernen der Einheiten und deren Möglichkeiten. Die vielgelobte »Künstliche Intelligenz« ist in fast allen Fällen lachhaft. Dazu kommt, daß es meines Erachtens überhaupt keinen Spaß macht, alleine vor dem Rechner zu hocken. Mit oder gegen ein paar Freunden macht es noch mal so viel Spaß.
Nun haben sich die Zeiten seit »Command & Conquer« ja gewaltig geändert. Lief das Spiel noch sehr stabil, kann man das vom Nachfolger »C&C 2«, von »Total Annihilation« oder »Age of Empires« nicht unbedingt sagen. Daraus ergeben sich mehrere Probleme: Zu langsame Rechner, Wackelkontakte an den Netzwerksteckern oder eventuell bremsende Netzwerkkarten. Meine Frage: Gibt es ein Programm, daß ein Netzwerk oder die daran angeschlossenen Computer durchleuchtet? Wie schön wäre es, wenn man die Leistungsfähigkeit einzelner Rechner auflisten könnte, zusammen mit einem etwaigen Nachrüstungsbedarf für die langsameren Vertreter.
Und noch eine Frage: Warum gibt es bei all den Spielen keine automatische Sicherung, etwa alle zwei Minuten? Sicher können die Hersteller bei komplexen Spielen und den verschiedensten PCs einen Absturz nicht immer ausschließen, dafür gibt es manchmal ja auch manuelle Sicherungen. Nur: Wer denkt im dicksten Schlachtengetümmel daran? Macht doch mal die Hersteller darauf aufmerksam. **(Marc Hoeijmans)**

Hiermit getan: Hersteller, baut mehr Speicherfreundlichkeit in Eure Titel ein! Ein speziell für den Spielerbedarf ausgerüstetes Netzwerkprüfprogramm ist uns nicht bekannt. Die »Norton Utilities« oder der Hardware-Tester »CheckIt« (beide für Windows) decken zumindest einen Teil der Problematik ab.

Wirtschaftskrise

Langsam wird es echt nervig, das ewige Gemecker und Genörgel über deutsche Wirtschaftssimulationen. Von wegen »ver-



staubt« und »trocken«: Mir, und damit stehe ich sicher nicht alleine da, machen Spiele wie »Oldtimer« oder »Der Planer« echt Spaß. Und zwar, weil ich finde, daß ein Spiel auch andere Ziele haben kann, als nur auf Menschen oder irgendwelche Monster zu ballern oder Gegner zu vernichten. Da mag ich es lieber, das Geld mit etwas wirtschaftlichem Geschick in Massen anhäufen zu können – wenn schon nicht real, dann doch wenigstens in der Phantasie.
Cool, daß Ihr Euch wünscht, dieses Genre möge verschwinden. Ich für meinen Teil, der sich bei Euch monatlich über Neuerscheinungen erkundigt hat, häufe dann eine Menge Kohle an, weil ich dann keine PC-Zeitschriften mehr brauche.

(Roland Denzler)

Hoppla, Mißverständis-Alarm! Mitnichten wünschen wir uns den Untergang des kompletten Wirtschafts-Genres (wo haben Sie solches gelesen?). Was wir allerdings nicht mehr sehen können, sind uninspierte Kopien bekannter und ausgelutschter Titel, die uns von den Herstellern immer wieder aufs neue als wahre Geniestreiche verkauft werden. Kreativen Neuschöpfungen stehen wir immer freudig aufgeschlossen entgegen, da spielt das Genre überhaupt keine Rolle.

Wer ist besser?

Ich als »Total Annihilation«-Fan kann Starcraft kaum Positives abgewinnen. Die einzige »Neuerung« scheinen mir die drei (statt wie üblich zwei) Völker zu sein. Ansonsten ist Starcraft TA in jedem Punkt unterlegen. Das fängt schon damit an, daß der Schwierigkeitsgrad nicht verstellt werden kann, und das Spiel deshalb für Fortgeschrittene oder Profis lachhaft einfach ist. Die »clevere Steuerung« ist in TA genauso vorhanden. Hierzu nur ein Beispiel: Klicke ich ein Gebäude an, das sich gerade in Bau befindet, hilft die Einheit automatisch beim Bau mit. Auch bei TA gibt es übrigens Flugzeuge und sogar Gebäude (Fusion-Plant), die auf dem Radar unsichtbar sind.Der absolute Witz ist, daß Starcraft nur 2D-Karten enthält. Das ist so veraltet, daß es an Frechheit grenzt, das Spiel mit solch einer Grafik-Engine zu veröffentlichen. Aber halt – es gibt ja »immerhin auf einigen Karten zwei Ebenen«. Wahnsinn!
Ich will jetzt nicht damit anfangen, wieviel zig Höhenebenen TA verwendet, aber durch die Berge und Täler ergeben sich völlig neue taktische Möglichkeiten.
In Sachen Spielbarkeit ist Starcraft der Konkurrenz weit voraus, lese ich im Test. Unnötig viele Einheiten haben da andere Spiele, »trendiger Firlefanz«. Ich wage mal zu behaupten, daß bei TA (darauf zielen die Bemerkungen wohl offensichtlich ab) fast jede einzelne Einheit ihre Daseinsberechtigung hat. TA ist sicher auch mit der Hälfte der Einheiten gut spielbar. Aber die zusätzlichen Fahrzeuge geben dem Spiel wiederum eine kräftige Portion taktische oder sogar strategische Tiefe. Obendrein besitzt TA eine offene Spiel-Engine, die das Erweitern mit neuen Einheiten erlaubt. Das gab es bis dato noch nie. Aber halt – das ist ja eigentlich ein Nachteil, da die Einheiten dadurch noch mehr werden, und weil man dann bestimmt völlig die Kontrolle verliert. Ich brauche in TA nur das Icon einer Einheit anzusehen, und weiß sofort, wie sie bewaffnet ist, wie stark die Panzerung ist, ja sogar wie sie heißt. Und es hat nicht lange gedauert, bis ich das (bis auf einige sehr wenige, selten benutzte) auswendig wußte. »Echtzeit-Strategie macht am meisten Spaß, wenn man neue Einheiten ... entdeckt.« Ich muss jetzt wohl nicht sagen, wie sehr dieses Statement für TA gilt.
Dann schreibt Ihr sogar noch, daß trotz der drei ja so völlig unterschiedlichen Rassen das Spiel auf Massenattacken hinausläuft. Das wurde anderen Titeln bisher eigentlich immer dick angekreidet – hier mutiert es fast schon zum Vorteil. Unerreicht auch die grafische Auflösung: 640 mal 480 Punkte – das hatten wir schon in »Warcraft 2«. Mir ist nicht ganz klar, was Ihr gegen Total Annihilation habt. Aber ich wage zu behaupten, daß sich kein einziger wirklicher TA-Fan für Starcraft so begeistern wird wie eben für TA.

(Stefan Schnürle)


Starcraft: Alles Kalter Kaffee?

Total Annihilation wurde von uns nicht gerade verrissen, sondern mit einem Gold Player und satten 86 Spielspaßpunkten bedacht – nur zwei Punkte weniger als Starcraft. Außer Frage steht, daß TA Starcraft bei der Präsentation weit überlegen ist. Gegen eine reichhaltige Truppenauswahl ist ebenfalls nichts einzuwenden, bei TA stehen jedoch insbesondere die wucherteuren schweren Verteidigungstürme in keinem vernünftigen Kosten/Nutzen-Verhältnis. Die Stärken des hierbei etwas besser austarierten Starcraft basieren vor allem auf den drei sehr unterschiedlichen Rassen: Während bei TA beide Parteien im Großen und Ganzen über recht ähnliche und gleich starke Truppentypen gebieten, erfordert jede der drei Starcraft-Rassen eine individuelle Strategie, was übrigens auch dem unübertroffenen Mehrspielerbetrieb zugute kommt. Vielleicht urteilen Sie auch bezüglich des Schwierigkeitsgrades von Starcraft etwas vorschnell: Die drei klug strukturierten Kampagnen fangen zwar sehr leicht an, werden aber in weiteren Spielverlauf stetig schwieriger. ***(ra)***

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist
leserPCP@aol.com
Natürlich erreichen uns auch Briefe
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Gruberstr. 46a
85586 Poing
Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.



ALLE TESTS

des Jahrgangs 1998

auf einen Blick

Spiel	Ausgabe	Wertung	Seite
3D Ultra Pinball – Lost Continent	1/98	69	162
Actua Golf 2	5/98	72	99
Actua Ice Hockey	5/98	70	98
Actua Soccer 2	1/98	72	146
Addiction Pinball	3/98	70	107
Air Warrior 3	3/98	55	100
Andretti Racing	1/98	46	110
Anno 1602	5/98	82	128
Anstoss 2: Verlängerung	4/98	75	104
Arcade's Greatest Hits: The Midway Collection 2	4/98	69	106
Area-D	1/98	19	159
Armor Command	5/98	58	114
Army Men	7/98	73	88
Autobahn Raser	7/98	43	116
Balance of Power	2/98	78	102
Balls of Steel	2/98	63	172
Battleground 6	1/98	60	178
Battleground 7	1/98	54	178
Battleground 8	1/98	65	178
Battlezone	4/98	90	72
Birthright	2/98	46	156
Black Dahlia	5/98	56	112
Blade Runner	1/98	80	94
Blaster	2/98	26	103
Bleifuss Rally	1/98	75	152
Bob Squish	1/98	22	164
Buccaneer	1/98	55	166
Bug Riders	4/98	45	156
Burnout	6/98	26	105
Bust-a-Move 2	4/98	68	108
Carmageddon Splat Pack	1/98	69	91
CART Precision Racing	3/98	80	74
Civ 2: Fantastic Worlds	1/98	79	198
Clash	7/98	17	117
Close Combat 2	1/98	62	98
Comanche Gold	7/98	85	104
Commandos	7/98	85	84
Croc	3/98	81	60
Curse of Monkey Island, The	1/98	89	78
Daggerfall: Battlespire	2/98	62	170
Dark Colony: The Council Wars	4/98	39	113
Dark Omen	4/98	76	78
Dark Reign Missions-CD	5/98	81	133
Dark Rift	4/98	63	112
Days of Oblivion	5/98	12	95
Deadlock 2	5/98	62	110
Deathtrap Dungeon	7/98	72	76
Defiance	1/98	22	99
Descent to Undermountain	3/98	46	98
Diablo: Hellfire	1/98	74	158
Die by the Sword	5/98	78	94
Dilbert's Desktop Games	3/98	27	90
Dogday	2/98	38	154
Drilling Billy	1/98	42	164
DSF Baseball pro 98	1/98	63	150
DSF Football pro 98	1/98	56	150
Dunkle Man˜ver	4/98	73	82
Earth 2140 Missions-CD	5/98	76	135
Eastern Front Mission Pack 1	7/98	75	109
Emergency – Fighters for Life	6/98	67	104
F/A 18 Korea	2/98	64	144
F1 Racing	1/98	90	104
F-15 6/98	79	146	
F22 ADF	1/98	82	114
F-22 Raptor	1/98	81	122
Fallout	1/98	85	194
FIFA 98 – Die WM-Qualifikation	1/98	89	124
Fighting Force	5/98	71	136
Final Impact	6/98	28	145
Final Liberation	2/98	61	166
Flight Unlimited 2	2/98	74	142
Flying Saucer	5/98	65	121

Spiel	Ausgabe	Wertung	Seite
Formel 1 '97	4/98	72	92
Forsaken	5/98	85	84
Frankreich 98 – Die Fußball-WM	6/98	90	122
Frogger	1/98	78	160
Game, Net & Match	7/98	71	90
Gex 3D	7/98	83	96
GNAP	2/98	59	159
Golf 98 Edition	6/98	74	120
Golf Pro, The	5/98	71	92
Grab des Pharao	3/98	41	111
Granny	3/98	27	106
Great Battles of Caesar	5/98	58	116
Great Battles of Hannibal	1/98	67	168
Halls of the Dead	5/98	61	101
Hardball 6	7/98	78	109
Heavy Gear	1/98	83	84
Herrscher der Meere	1/98	63	176
Hexen 2 Missions-CD	5/98	81	100
Hexplore	6/98	73	112
Hugo – Wild River	6/98	14	131
i Panzer 44	6/98	63	112
iF-22	5/98	77	138
Incoming	5/98	65	90
Incubation Missions-CD	5/98	82	134
Indy Racing	7/98	59	116
I-War	1/98	74	130
Jack Nicklaus 5	3/98	82	82
Jazz Jack Rabbit 2	4/98	58	85
Jedi Knight: Myteries of the Sith	4/98	84	96
Jet Moto	4/98	76	100
John Sinclair: Evil Attacks	6/98	39	144
Journeyman Project 3	2/98	77	150
Kick Off 98	1/98	38	148
KKND 2	7/98	76	78
KKND Xtreme	2/98	59	92
Korea	5/98	66	139
Last Bronx	4/98	73	110
Liberation Day	4/98	77	94
Longbow 2	1/98	86	118
Lords of Magic	2/98	79	146
M 1 Tank Platoon 2	5/98	83	102
Madden NFL '98	1/98	76	144
Mage Slayer	1/98	37	189
Man of War	6/98	32	99
Maximum Force	4/98	48	155
Men in Black	1/98	55	156
Metalizer	6/98	58	100
Micro Machines V3	6/98	74	132
Might & Magic 6	6/98	68	106
Monopoly WM-Edition	6/98	68	125
Monster Truck Madness	6/98	61	118
Montezuma – Der Fluch der Azteken	2/98	55	153
Motorhead	6/98	77	138
My Friend Koo	3/98	58	113
NBA Action 98	3/98	78	80
NBA Live ı98	1/98	88	140
Netstorm	1/98	69	188
NHL Open Ice	2/98	65	164
Nightmare Creatures	3/98	69	112
Nitro Riders	5/98	83	106
Nuclear Strike	1/98	50	184
Oddworld: Abe's Oddysee	1/98	85	194
Of Light and Darkness	6/98	70	110
Ostfront	2/98	18	173
Outwars	6/98	54	143
Overseer	5/98	77	124
Pandemonium 2	3/98	79	108
Panzer Commander	7/98	66	98
Pax Imperia 2 – Eminent Domain	1/98	74	172
Perry Rhodan: Brücke in die Unendlichkeit	3/98	57	72
Perry Rhodan: Operation Eastfront	3/98	68	64
Pilgrim	1/98	64	182

Spiel	Ausgabe	Wertung	Seite
Pink Panther und die Zauberformel	4/98	68	159
Plane Crazy	6/98	64	129
Planet Blupi	1/98	30	190
pod: Back to Hell	2/98	74	162
Politica	2/98	61	152
Powerboat Racing	4/98	67	98
Prost Grand Prix	7/98	38	114
Puzz 3D	1/98	9	200
Queen: The Eye	1/98	60	182
Reap, The	1/98	75	186
Rebel Moon Rising	2/98	27	85
Rebellion	6/98	63	94
Red Baron 2	2/98	80	138
Redline Racer	5/98	74	122
Riana Rouge	5/98	19	113
Rising Lands	3/98	62	88
Sabre Ace: Konflikt über Korea	1/98	63	192
Search and Rescue	4/98	54	153
Sega Rally Racing (für MMX)	3/98	67	115
Sega Touring Carts	3/98	68	78
Semper Fi	5/98	28	96
Sensible Soccer World Cup	6/98	67	126
Sentient	4/98	40	157
Seven Kingdoms: Ancient Adversaries	7/98	73	117
Seven Wars	4/98	35	116
Shadow Master	2/98	37	169
Shanghai Dynasty	3/98	76	92
Sign of the Sun	2/98	21	84
Ski Racing (DSF Ski)	4/98	62	102
Skull, The	2/98	13	163
Soda Offroad Racing	2/98	53	160
Soldiers at War	6/98	60	131
Spec Ops	6/98	74	114
Star Trek Pinball	4/98	59	109
Star Trek: The Game Show	5/98	61	109
Star Wars Monopoly	1/98	69	200
Starcraft	6/98	88	84
Starfleet Academy Missions CD	6/98	67	142
Starship Titanic	6/98	68	140
Stealth Reaper 2020	4/98	25	154
Steel Panthers 3	1/98	53	170
Streets of SimCity	2/98	31	104
Suit, The	2/98	8	163
Super Match Soccer	6/98	59	126
Takeru	2/98	37	158
Tamagotchi	3/98	35	94
Tender Loving Care	6/98	79	116
Tenka	3/98	29	96
Tennis Manager	6/98	28	130
Test Drive 4	2/98	68	98
Tiny Trails	7/98	34	89
TOCA	1/98	64	112
Total Annihilation: Core Contingency	6/98	82	98
Triple Play 99	6/98	77	131
Twisted Metall	4/98	65	158
Ubik	4/98	67	90
Ultimate Race	2/98	79	100
Uprising	1/98	79	90
Vlad Tepes Dracula	4/98	38	116
Wallstreet Trader 98	7/98	67	108
War Wind 2	2/98	70	174
Warbreeds	4/98	62	114
Wing Commander: Prophecy	2/98	85	86
Winter Race 3D	2/98	29	165
World Wide Rally	2/98	11	162
Worlds League Soccer	7/98	76	110
X-Car – Experimental Racing	1/98	33	154
X-COM: Interceptor	7/98	75	70
Xenocracy	7/98	70	92
You don't know Jack	3/98	73	114
Z: ExpansionSet	2/98	56	167
Zombiville	4/98	17	157
Zork: Grand Inquisitor	1/98	78	128

[fINAL3]

Klänge im Raum

Raumklangspiele						
1	Electronic Arts	Wing Commander Prophecy	sehr gut	PC	90 Mark	2/98
2	Electronic Arts	Fifa 98	gut	PC	90 Mark	2/98
2	Electronic Arts	NBA Live 98	gut	PC	90 Mark	2/98
4	Ubi Soft	F1 Racing	gut	PC	90 Mark	2/98
5	Psygnosis	G-Police	gut	PC	90 Mark	2/98
6	Electronic Arts	Andretti Racing	befriedigend	PC	90 Mark	2/98
7	Acclaim	Starfleet Academy	befriedigend	PC	80 Mark	2/98
8	Electronic Arts	Madden 98	befriedigend	PC	90 Mark	2/98
Rennspiele						
1	Electronic Arts	Need for Speed 2	sehr gut	PC	80 Mark	13/97
2	Microprose	Grand Prix 2	sehr gut	PC	90 Mark	13/97

Ein interessantes Spielegenre entdeckte Fabian Otto in Computer-Bild 5/98: Während man über eine Auftrennung von Adventures in Abenteuer, Comic-Abenteuer und Detektiv-Abenteuer noch streiten kann, legen wir bei »Raumklang«-Spielen die Stirn in Falten. Was eint diese Titel? Gibt's bei »Wing Commander: Prophecy« Sphärenklänge im Weltraum? Erklingen in »FIFA 98« dezente Stürmerflüche aus dem Strafraum? Hört man bei »F1 Racing« den knalligen Klang einer



If I had a hammer: Thomas Jaepel von Hasbro testet den Tonka Workshop.

Die besten E3-Gimmicks

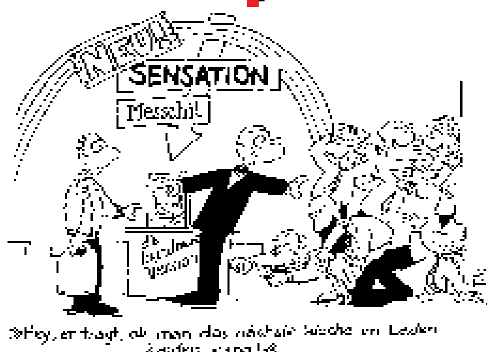
Viel wilder als alle Spiele sind die kleinen Goodies, mit denen die Hersteller Aufmerksamkeit ihre Titel erheischen wollen. Von oben links nach unten rechts:

1. Alle Fans des auf die Dauer etwas öden Jagdsimulators »Deer Hunter« freuen sich über diesen Plastik-Elchkopf.
2. Selbst die Hotelzimmer-Schlüsselkarte ziert ein Lockruf zum Imagine-Stand.
3. Herzschmerzen: Interactive Magics »Theocracy«-Weichgummiherz ist nichts für nervenschwache Zeitgenossen.
4. Obskurer Comic, obskures Konsolenspiel: In Acclaims »Quantum & Woody« spielt diese Ziege eine Hauptrolle.
5. Come get some: »Duke Nukem Forever« wirbt mit stilechten Las-Vegas-Chips.
6. Prosit: Am GT-Stand gab es nicht nur diesen schmucken Abe-Flaschenöffner, sondern auch »echtes« SoulStorm-Brew – eine schmackhafte, grün-violette Bananenmilch ohne Milch.

Die seltsamste E3-Präsentation

Hasbros PC-Aktivitäten sind nur der letzte Streich in der langen Konzerngeschichte. Deutlich obskurer: Kinderspielzeug und neuerdings auch -software wie die »Tonka«-Reihe. Hier dürfen Sie den lieben Kleinen einen Aufsatz auf die Tastatur schnallen, mit dem frisch und frei gehämmert, geschraubt und gesägt werden darf. Parallel dazu entsteht auf dem Bildschirm zum Beispiel eine Hundehütte. Eine Steigerung ist der »Rasende Falke«: Darin finden Star-Wars-Figuren Platz, die dann auf Waffen und Steuerung einwirken - auf dem Monitor werden dazu passende Kampf- und Flugszenen gezeigt. **(ra)**

tikis MS-SpielDOSe



»Hey, er fragt, ob man das nächste Woche im Laden kaufen kann!«

DIE ÜBERSETZUNG DES MONATS

Drei Mal dabei, bitte nicht mehr wiederwählen: In diesem Heft finden Sie den letzten Teil der schaurig-schön übersetzten »Spec Ops«-Readme-Datei.

```
Ranger BUDDY kontrolliert:
* END - Follow Me!: Diese Form erzählt Ranger Zwei, Ihnen zu nähern und zu folgen.
* DEL - Fire Them Up!: Diese Form läßt Ranger Zwei Ziel sein nächsten Feind. Dies stellt das Beste bereit befallen Sie Formation für Feinde vor ein von beidenRanger. Ranger Zwei mag nehmen eine Weile, Ranger Eine einzuholen, wenn Ranger One zu einem schnellen Lauf geht.
* PAGE DOWN - Hold Up!: Diese Form erzählt Ranger Zwei, seinen Boden zu ertragen. Ranger Zwei wird sich bis nicht bewegen unterrichtete, um so zu machen aber wird bei Feinden feuern, wenn sie innerhalb eines bestimmten Radius bekommen, davon.
* HOME - Move Up!: Diese Form erzählt Ranger Zwei zu begrenzte forwrd von Ranger One Lage und versuchen Sie, Ende zu bleiben.
Intel Indeo(r) Video Codec: Bitte seien Sie sicher, die Software Lizenz-Zustimmung zu lesen, die in eingeschlossen wurde, das schließen Sie an routinemäßig vom Programm vor dem Anschließen dieser Software auf Ihre Maschine.
```



TAGE DES DONNERS

Unser Redakteur Udo Hoffmann betritt die Straßenbahn nur noch mit Sturzhelm und Schutzbrille. An jeder Haltestelle verschreckt er zusteigende Rentnerinnen mit dem Lautruf »Boxenstop!«. Fahrkartenkontrolleure trauen sich erst gar nicht mehr in seine Nähe – liegt's am herzhaften Duft des ölverschmierten Overalls? Klarer Fall, der Mann bereitet sich mental auf das Rennspiel-Special in der nächsten PC Player vor! Überholspur-Udo und seine Kollegen vom Player-Rennstall sichten das gigantische Feld an PS-haltigen Simulationen. Die besten Programme treten im Vergleichstest an; dazu gibt's extrabreite Previews von demnächst erscheinenden Rennspiel-Neuheiten.

FILM AB



Der Bundespräsident hat leider abgesagt, aber auch so häufen sich die Gast-Auftritte Prominenter im Rahmen unserer »Multimedia-Leserbriefe«. Nachdem Larry-Designer Al Lowe diesen Monat den fröhlichen Video-Schabernack auf unserer CD-ROM anmoderierte, steht nächsten Monat Perry-Rhodan-Autor Arndt Ellmer vor der Kamera.

SICHERER TIP

Philipp Schneider läßt wieder seine Lösungs-Spürhunde von der Leine. Nächsten Monat erwarten wir in unsere Tips-&-Tricks-Beilage **Players's Guide** unter anderem ausführliche Beiträge zur Meisterung von Dominion: Storm over Gift 3, Might & Magic 6 sowie die zweite Hälfte der Lösung zu Deathtrap Dungeon. Dazu kommt eine frische Portion Cheats und Kurztips.



MAX HAT'S

Die Trefferquote bei unseren Spieletest-Ankündigungen war in den letzten Monaten zugegebenermaßen weniger zuverlässig als die Wettervorhersage. Wir haben konsequenterweise Redakteure gegeißelt, Pressesprecher vom Weihnachtskartenverteiler gestrichen und generell die Termin-Unzuverlässigkeit im Umgang mit PC-Spielen bejammert. Doch für nächsten Monat haben wir einen ebenso sicheren wie verheißungsvollen Testkandidaten auf Lager: **MAX 2** ist Interplays neue anspruchsvolle Mischung aus Runden- und Echtzeit-Strategie. Die Entwickler versprechen acht verschiedene Parteien, rund 100 Einheitentypen und in 50 Stufen zoombare, edel gerenderte Schlachtfelder. Käufer von PC Player Plus werden dann gleich selbst Hand anlegen können, denn auf der nächsten CD-ROM wird eine spielbare Demo von MAX 2 geparkt.





9/98

VORSCHAU

MAGIE & STRATEGIE MIT SUPER PLUS

Auch nächsten Monat gibt es wieder die Spezialausgabe »Super Plus«. Hier erwarten Sie all die Magazin- und CD-ROM-Annehmlichkeiten einer regulären PC Player Plus; das »Super« hat seine Daseinsberechtigung ob der zusätzlichen Spiele-Vollversion.
In Ausgabe 9/98 lassen wir's kräftig zaubern, denn ein Master of Magic wird zur Eroberung komplexer Fantasy-Welten gesucht. Die komplette Vollversion des Microprose-Strategieklassikers bietet viele Aufbauelemente à la Civilization. Zwei Parallelwelten sind durch magische Tore miteinander verbunden. Hüben wie drüben gründen Sie Städte, setzen Zauberei ein und kommandieren Truppen herum.



Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

PC PLAYER 9/98 erscheint am 5. August*

*** Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.**